

Python za informacijske stručnjake

Krešimir Zauder

16. prosinca 2020.

Sadržaj

I. Prvi susret s programiranjem	1
1. Uvod u programiranje	2
1.1. Instalacija Pythona	4
1.1.1. Instalacija na Windows OS-u	4
1.2. Pisanje i izvršavanje Python kôda	5
1.3. Primjeri	8
1.4. Moj prvi program	9
1.4.1. Moja prva pogreška	13
1.5. Osnovni koncepti i pojmovi	17
1.5.1. Što je to „programski jezik“?	17
1.5.2. Razine programskih jezika i izvršavanje kôda	18
1.5.3. Namjena programskih jezika	19
1.5.4. Softver, programi, aplikacije, skripte	19
1.5.5. Sastavni dijelovi programskog kôda	20
1.6. <i>Notepad</i> na steroidima! ili U čemu pisati Python kôd?	21
1.7. Možda vrijedi znati i	22
1.7.1. Neke korisne distribucije za Windows OS	22
1.7.2. Python 2 i 3	22
2. Radnje: Izjave, izrazi, operatori, funkcije i metode	24
2.1. Izjave i izrazi	24
2.2. Operatori	26
2.2.1. Pridruživanje vrijednosti varijabli	26
2.2.2. Aritmetički operatori	27
2.2.3. Operatori za usporedbu	28
2.2.4. Logički operatori	28
2.2.5. Operatori za provjeru članstva	28
2.2.6. Operatori za provjeru identiteta	29
2.2.7. Prioritet izvršavanja operacija	30
2.3. Funkcije i metode	31
2.3.1. Pozivanje i parametri	32
2.3.2. Interna dokumentacija i funkcija help	33
2.3.3. Metode	35
3. Podaci: Vrijednosti i njihove vrste	37
3.1. Brojevi	38
3.2. Booleove vrijednosti	39
3.2.1. Usporedba brojeva	39
3.2.2. Usporedba drugih vrsta vrijednosti	41

3.2.3. Koje vrijednosti postoje?	42
3.2.4. Booleovi operatori	42
3.3. None	43
4. Moduli: Proširenja mogućnosti	45
4.1. Standardna knjižnica	47
4.2. Instalacija dodatnih modula	48
5. Kontrola toka: Kondicionali, petlje i pokušaji	49
5.1. Kondicionali: Ako ... onda	49
5.2. Petlje: ponavljanje naredbi	52
5.2.1. Za svaki	53
5.2.2. Dok se uvjet ne zadovolji	55
5.2.3. Prekini petlju	56
5.2.4. Preskoči korak u petlji	58
5.3. Pogreške i pokušaji	59
5.4. Korištenje više mehanizama kontrole toka	63
6. Primjeri	66
6.1. Programiranje s kornjačom	66
6.2. Kalkulator	75
6.3. Pogodi broj	84

Dio I.

Prvi susret s programiranjem

1. Uvod u programiranje

Kada bi pisanim jezikom znali zadavati naredbe računalu, mogli bi mu naređivati da kontinuirano izvršava naše „recepte”. Mogli bi automatizirati razne zadatke! To je programiranje: zadavanje naredbi računalu putem jezika koji je osmišljen baš za tu svrhu. Obzirom da su računala vrlo efikasna u obavljanju dosadnih i repetitivnih radnji i da to rade brzo i precizno, to je vrlo korisna vještina.

Programiranje je, međutim, puno više od samo automatizacije poznatih nam procesa. Takvim razmišljanjem stvaramo i uvjete za nove ideje i mogućnosti. Možemo osmisliti potpuno nove pristupe raznim problemima. Na ovaj način je, na primjer, nastao softver s grafičkim sučeljem koji nam omogućuje zadavanje naredbi računalu kroz vizualne metafore radije nego kroz tekstualne naredbe. Danas nam gotovo više nije moguće zamisliti rad sa računalima bez ove inovacije, ali u početku to nije bila nimalo jednostavna zamisao. Također, ovako su nastali Internet i World Wide Web, precizniji medicinski aparati, računalne igre, algoritmi koji uče, umjetna inteligencija, mogućnost programiranja satelita u svemiru i robota koji istražuju Mars te mnogi drugi sustavi koji nas danas okružuju te nam pomažu i zabavljaju nas. Ovako su nastali i računalni virusi i ostali maliciozni softver, kontrola i krađa informacija, utjecaj na ljudske odluke i opredjeljenja na daleko većoj i suptilnijoj razini no ikad prije, kibernetičko ratovanje te kojekakve druge opasnosti i nepoznatosti. Ovako su nastali Google, Facebook, Amazon i druge gigantske web korporacije koje donose mnoge korisne usluge, ali i počinju kontrolirati sve veću količinu informacija. Ovako nastaje sve što su ljudi sposobni osmisliti, a može se provesti putem zadavanja naredbi umreženim računalima...

Ipak, ovaj tekst se ne tiče šireg utjecaja korištenja računala na gotovo sve sfere ljudske djelatnosti već na osnove upravljanja računalom putem programskih jezika pa ćemo se fokusirati samo na to. Važno je samo držati na umu koliko toga je moguće postići programiranjem jer se prilikom učenja osnova na tu činjenicu može lako zaboraviti. Za usporedbu nam može poslužiti matematika. Dok tek učimo osnovne aritmetičke račune lako je propustiti koliki značaj matematika ima u arhitekturi, fizici, glazbi i mnogim drugim sferama ljudske djelatnosti.

U svakom slučaju, danas smo do te mjere okruženi raznim grafičkim sučeljima da je često teško zamisliti što možemo s programiranjem izvan konteksta razvoja takvog softvera. Programiranje je drugi način komunikacije koji se temelji na formalnim jezicima i formirajući procesa koji računalo na zahtjev može izvršiti bilo koji broj puta. Kao praktična vještina, programiranje nam omogućuje automatizaciju kojekakvih radnih zadataka, a izrada aplikacija s grafičkim sučeljem je samo jedan vid korištenja ove vještine. Kao teorijsko znanje, programiranje nam omogućava bolji uvid u rad računala i suvremenih informacijskih sustava, ali i u formalne načine upravljanja putem strukturiranih podataka.

O terminologiji ćemo kasnije, ali recimo za sada da zapis naredbi izrečenih nekim programskim jezikom, odnosno skup programskih instrukcija, nazivamo „programskim kôdom” što se često jednos-

tavno skraćuje u „kôd”¹. Kako bismo počeli programirati, moramo odabratи neki programski jezik koji propisuje *sintaksu* za pisanje kôda. Taj jezik nam omogućuje da razgovaramo s računalom. Sintaksa je skup pravila koji propisuje kako ispravno formirati neki prirodni ili umjetan jezik, odnosno koje rečenice izrečene jezikom su ispravne, a koje nisu.

Za potrebe ovog teksta odabran je programski jezik **Python**, ali većina prikazanih koncepata i mehanizama tvore osnovu razumijevanja programiranja koja je primjenjiva u gotovo bilo kojem suvremenom programskom jeziku. Kada se nauči jedan programski jezik, mnogi osnovni koncepti ostaju isti i u drugima.

Python je popularan programski jezik vrlo *visoke razine*² i *općenite namjene* koji je dostupan za sve danas popularne operativne sustave. Neke prednosti ovog programskog jezika i razlozi radi kojih se često uči kao prvi programski jezik su sljedeći:

- **Brzo postizanje rezultata i brzo usvajanje jezika:** napisati program koji radi nešto korisno zahtijeva manje posla nego u većini drugih jezika. Također, Python se brzo uči i često navodi kao izvrstan jezik za prvi susret s programiranjem. Ipak, za razliku od mnogih drugih „početničkih” jezika, Python je koristan i profesionalcima.
- **Čitljiv kôd:** sintaksa je dizajnirana s naglaskom na čitljivost. Python kôd je sličan engleskom jeziku te sadrži manje posebnih znakova (poput vitičastih zagrada i točka-zareza) od većine drugih jezika.
- **Više-paradigmatski pristup:** Python dopušta proceduralno, objektno i funkcionalno programiranje. U njemu možemo napisati jednostavnu skriptu, ali i kompleksan program s grafičkim sučeljem ili web aplikaciju.
- **Baterije uključene:** Python dolazi s velikom zbirkom *standardnih modula* koji proširuju jezik s vrlo korisnim i često potrebnim mogućnostima (na primjer čitanje i zapis posebnih formata, rad s datotekama i operativnim sustavom, slanje elektroničke pošte, rad s WWW tehnologijama ...). Drugim riječima, mnoge programske naprednije radnje su već uključene u samu instalaciju ovog programskog jezika.
- **Aktivna zajednica:** Python je vrlo popularan i za mnogo toga se aktivno koristi. Radi toga postoji velik broj kvalitetnih proširenja mogućnosti ovog programskog jezika (i.e. modula) koji se aktivno razvijaju. Drugim riječima, u posebnim slučajevima (poput rada sa slikama i drugom multimedijom ili statističkim podacima) postoji već velik broj kvalitetnih proširenja koji nam olakšavaju rad. Također, lako je pronaći pomoć i dobiti podršku za česte probleme.

¹Kôd se često piše i bez naglaska, odnosno jednostavno „kod”. U ovom tekstu se naglasak koristi kako bi se riječ lako razlikovala od čestog prijedloga „kod” u rečenicama poput „Kod prikazanog kôda možemo uočiti ...“. Također, kôd je zbirna imenica koja označava skup znakova za zapis programa. Množina „kodovi“ se ne koristi u ovom značenju već bi značila isto što i riječ „šifre“ ili „identifikatori“.

²Razine ćemo objasniti kasnije, ali za sada vrijedi spomenuti da visoka razina načelno znači da je jednostavniji za korištenje od jezika niske razine.

1.1. Instalacija Pythona

Python programski kôd možemo pisati na papiru pa čak i na zidu pećine i to bi još uvijek bio jezik Python. Ipak, kako bismo kôd pisan u Pythonu *izvršili* potrebno ga je zapisati kao računalni tekst. Taj tekst se zatim putem posebnog programa prevodi u drugu vrstu kôda koji je računalu moguće direktno provesti, a ljudima nije čitljiv. O detaljima ćemo kasnije, ali recimo za sada da je taj poseban program koji prevodi Python u instrukcije izvršive računalu sama *implementacija* programskog jezika i da ga je potrebno instalirati kako bismo mogli izvršavati naredbe napisane u tom programskom jeziku.

Obzirom da je implementacija Pythona računalni program, a i sama definicija jezika se razvija dodavanjem i zastarjevanjem koncepata, Python razvojem dobiva različite verzije. Minimalna predstavljena verzija Pythona za potrebe ovog teksta je 3.3., a preporuča se instalirati zadnju 3.x verziju.

Važno: Koristite Python 3

Ova skripta nije namijenjena za Python 2.x i mnogi primjeri u toj verziji neće raditi ili će raditi pogrešno.

U trenutku pisanja ovog teksta, Python 2 još uvijek na nekim operativnim sustavima (MacOS te razne Linux distribucije) dolazi unaprijed instaliran, ali se može smatrati zastarjelim i ta verzija Pythona se koristi samo kako bi se održala kompatibilnost sa starijim sustavima koji još nisu prerađeni u noviju verziju. Provjerite dakle da je Python koji pokrećete Python 3, a ne 2.

Kada se Python instalira kroz standardni postupak (tj. registrira se u operativnom sustavu), Python datoteke postaju *izvršive*, odnosno mogu se direktno pokretati kao programi. Na primjer, „duplim klikom” ili u sistemskoj komandnoj liniji. Python datoteke prepoznajemo po tome što im je nastavak „.py”, ali su te datoteke zapravo obične tekstualne datoteke i tipičan nastavak bi im bio „.txt”. Nastavak „.py” jednostavno naznačuje da se u njima ne nalazi slobodan tekst već tekst napisan u jeziku Python. Također, uz instalaciju Pythona dolaze i popratne komponente poput programa za interaktivno izvršavanje programskih naredbi, dokumentacije i raznih dodatnih proširenja mogućnosti ovog jezika.

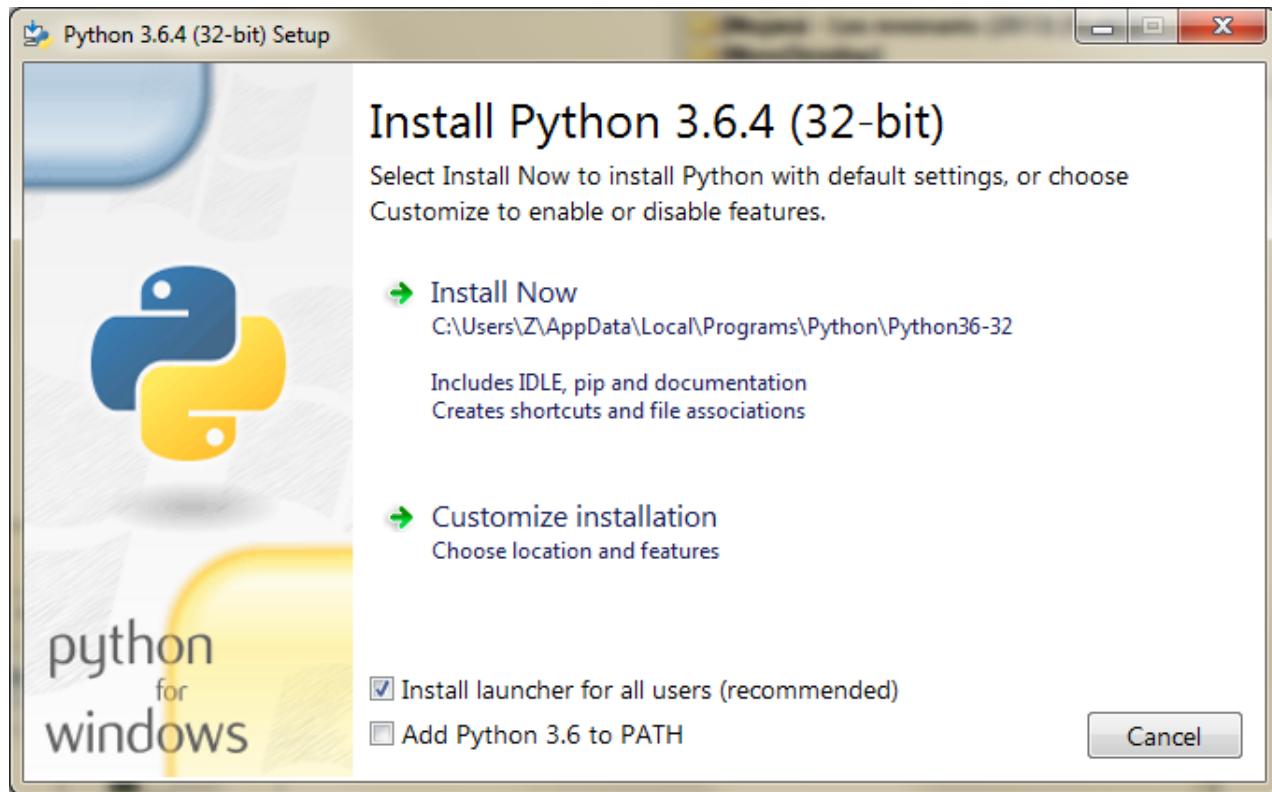
Operativni sustav (OS) Windows ne uključuje instalaciju Pythona već ga je potrebno dodatno instalirati. Opis instalacije za Windows OS je u nastavku. Što se tiče raznih Linux distribucija i MacOS-a, Python je često unaprijed instaliran, ali treba provjeriti verziju te instalirati Python 3.x ukoliko je potrebno. Upute za instalaciju za MacOS i Linux distribucije možete pronaći na python.org.

1.1.1. Instalacija na Windows OS-u

Standardna instalacija na Windows OS-u se obavlja putem „instalera” referentne implementacije Pythona s python.org. Python instaliran na ovaj način dolazi sa svim standardnim dijelovima jezika

i jednostavno ga je instalirati putem uobičajenog grafičkog sučelja za instalaciju *desktop* aplikacija. Na slici 1 vidimo kako izgleda pokretanje instalacije novijih verzija Pythona.

Slika 1: Instalacija Pythona na Windows OS-u



Dok klik na „Install Now” obavlja većinu posla, ipak je korisno primijetiti neke detalje i uključiti dodatne mogućnosti. Python će se po zadanim postavkama instalirati u korisnički direktorij (na slici je instalacija za korisnika koji se zove Z) i to u pod-direktorij „AppData\Local\Programs\Python”. Ovo je zgodno zapamtiti jer katkad treba pronaći instalaciju Pythona na disku. Glavni razlog za to je instalacija proširenja (koja se u Pythonu nazivaju „moduli”) za ovaj programski jezik. U ovom smislu je vrlo korisna i mogućnost **Add Python 3.x to PATH** koja po zadanim postavkama nije uključena, ali dobro ju je uključiti. Tada nakon instalacije možemo Python alate koristiti iz bilo kojeg direktorija, što je posebno korisno za instalaciju dodatnih modula, odnosno proširenja mogućnosti ovog programskog jezika.

1.2. Pisanje i izvršavanje Python kôda

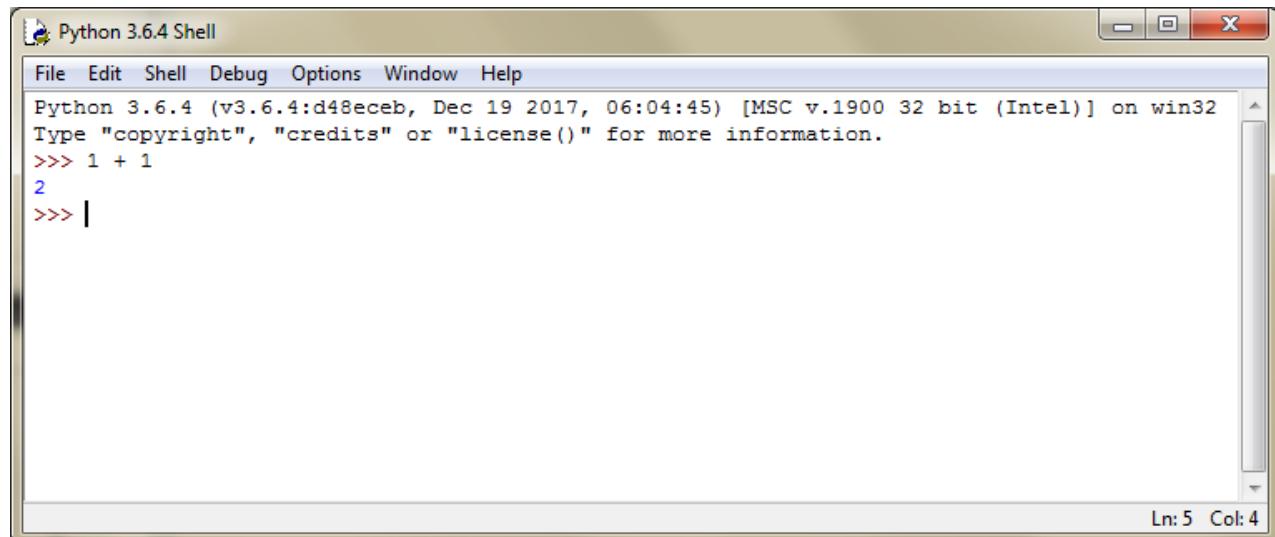
Kao što smo već rekli, manji Python program nije ništa drugo nego jedna obična tekstualna datoteka s instrukcijama napisanim u jeziku Python i s ekstenzijom „.py” radije nego „.txt”. Ovo više manje

stoji za sve programske jezike, osim što drugi koriste vlastite ekstenzije. Python datoteke s nastavkom .py može izvršavati direktno bez dodatnih korisničkih koraka. Drugim riječima, .py datoteke možemo jednostavno pokrenuti klikom miša ili unosom u komandnu liniju. Kod drugih vrsta jezika moramo prvo automatski prevesti tekstualne datoteke koje sadrže instrukcije u binarne datoteke koje su izvršive (kao što su to .exe datoteke).

Drugi način izvršavanja Python kôda je unosom u Python komandnu liniju. Ova komandna linija nije isto što i komandna linija operativnog sustava jer izvršava Python kôd radje no sistemske naredbe. Python komandna linija je vrlo korisna za učenje i testiranje kôda, a iskusni programeri je koriste i za jednostavnije administrativne ili analitičke zadatke. Nije međutim podobna za pisanje programa koje planiramo izvršiti veći broj puta ili obavljanje kompleksnijih radnji. Ova mogućnost nije toliko univerzalna među programskim jezicima kao što je to zapis programa u tekstualne datoteke. Ipak, ova komandna linija nam **omogućava direktnu eksperimentaciju** i jedna od prednosti Pythona i to posebno za potrebe učenja programiranja. Ovu mogućnost valja, dakle, često koristiti!

Standardna instalacija Pythona dolazi s programom „IDLE” koji pruža jednostavno grafičko sučelje za direktno izvršavanje kôda. Nakon što smo instalirali Python, pokrenimo program IDLE kako bismo krenuli izvršavati programske naredbe jer je ovo u početku vrlo korisno za upoznavanje koncepata i eksperimentaciju s mogućnostima. IDLE se ponaša kao i većina aplikacija s grafičkim sučeljem, odnosno moguće ju je pokrenuti kroz *Start menu* ili ekvivalentne u drugim operativnim sustavima.

Slika 2: Izvršavanje Python kôda putem sučelja IDLE

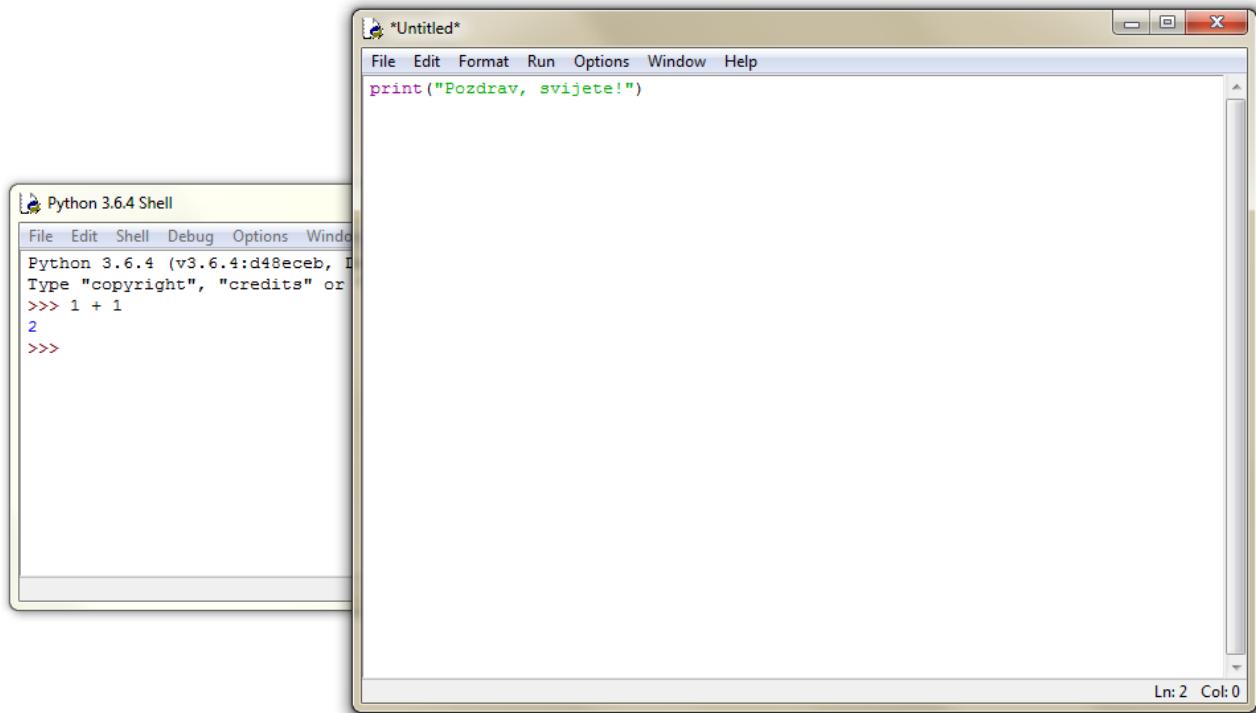


Kada pokrenemo IDLE, dočekati će nas glavno sučelje ovog programa koje je prikazano na slici 2. U glavnom prozoru IDLE-a naredbe se upisuju nakon redaka koje počinju s „>>>”, a izvršavaju pritiskom na tipku *enter* odnosno *return*. U ovom slučaju smo izvršili jednostavan izraz `1 + 1`. Kada se taj izraz evaluira pritiskom na tipku *enter*, rezultat se ispisuje u idućem retku koja ne započinje s „>>>” kako bi bilo jasno da se radi o rezultatu, a ne o naredbi. Obzirom da još nismo spomenuli

niti jednu posebnu naredbu za programske jezike, probajte izvesti nekoliko osnovnih matematičkih radnji. IDLE je sam po sebi sjajan kao kalkulator, a dobiti ćete dojam kako ovakvo sučelje funkcionira. Nemojte se uplašiti ukoliko vam se ne ekran ispišu crvena slova koja javljaju grešku, to je normalno.

Osim same komandne linije, IDLE funkcionira i kao program za izradu tekstualnih datoteka odnosno omogućuje i standardan pristup programiranju. Ako iz padajućeg izbornika odaberemo mogućnost „File->New File”, otvoriti će nam se nova tekstualna datoteka kao što je vidljivo na slici 3. Datoteka sadrži tipičan program za prvi susret s programiranjem koji ćemo kasnije podrobnije analizirati.

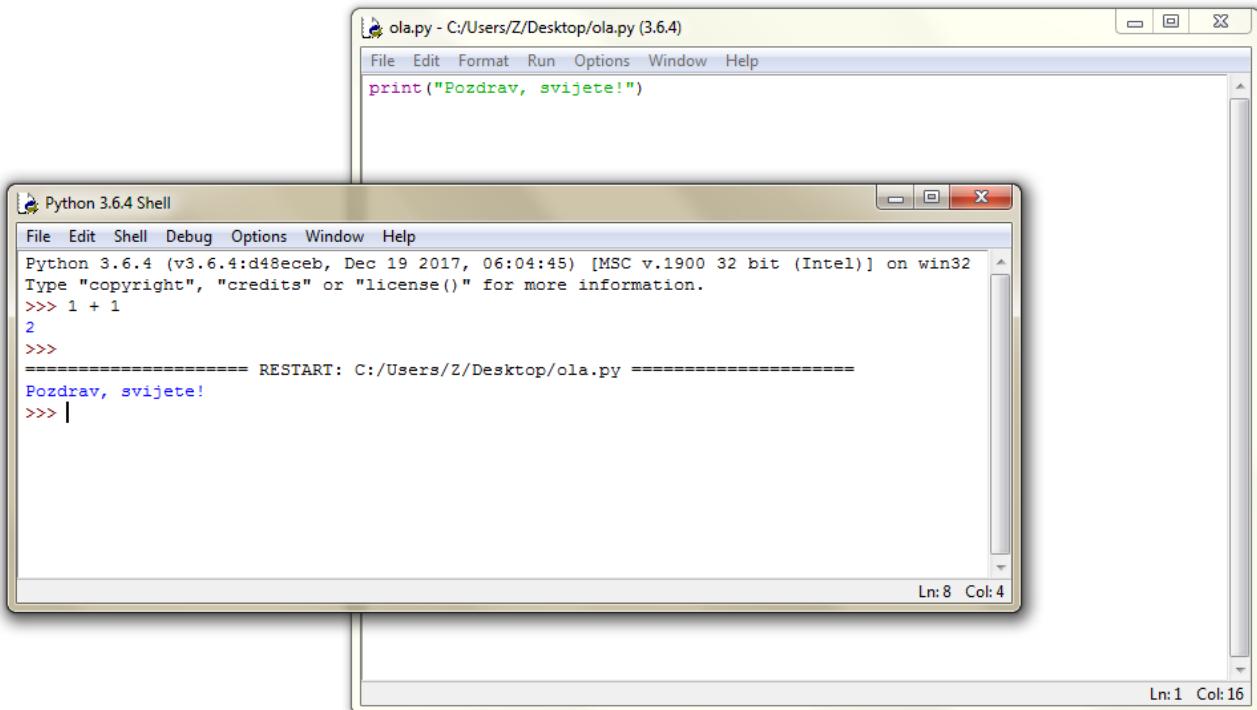
Slika 3: IDLE i pisanje tekstualnih datoteka



Novi prozor koji nam se otvorio je jednostavan program za pisanje tekstualnih datoteka (poput Notepada i sličnog softvera), a ne komandna linija kao glavni prozor IDLE-a. U novonastalu datoteku možemo upisati bilo koji program i zatim ga izvršiti putem mogućnosti iz padajućeg izbornika „Run->Run Module” ili pritiskom na tipku „F5”. Jedini zahtjev je da prvo sačuvamo datoteku na disk pri čemu je dobro paziti da joj dodijelimo ekstenziju .py. IDLE kao softver je, naime, dosta asketske prirode pa neke verzije ne paze na to umjesto nas. Rezultat ove radnje je vidljiv na slici 4.

Upravo smo izvršili računalni program! Ovu datoteku nismo morali pokretati kroz IDLE, mogli smo je i jednostavno pokrenuti direktno iz operativnog sustava. Ipak, prije no što se bacimo na samo programiranje recimo nešto o primjerima u ovom tekstu jer ih ubuduće nećemo više prikazivati kroz slike softvera s grafičkim sučeljem već kao programski kôd.

Slika 4: IDLE i rezultat izvršavanja programa



1.3. Primjeri

Obzirom da se radi o programiranju, ovaj tekst je prepun primjera. Primjeri su posebno označeni kako bi bilo jasno da se radi o kôdu, radije nego o slobodnom tekstu. Na primjer:

Primjer 1.1: Primjer kôda iz datoteke

```
1 x = 12
2 y = 30
3 z = x + y
4 print(z)
```

Ovakvi primjeri su najčešći i prikazuju dio Python koda kakav bi se nalazio u nekoj .py datoteci. Ove datoteke je najbolje za početak pisati u softveru koji nam je jednostavno koristiti pa kasnije potencijalno preći na profesionalniji softver za programiranje. Za upoznavanje s ovakvim softverom i odabir aplikacije za pisanje kôda vidi poglavlje 1.6, a za sada se zadržimo na primjerima u ovom tekstu.

Važno: Primjeri

U ovoj tekstu primjeri su neobično važni jer se upravo unutar primjera često prenose novi koncepti i mogućnosti tako da ih je vrlo važno sve pročitati i dobro razumjeti jer kasniji primjeri zahtijevaju da su raniji koncepti već usvojeni.

Osim spomenute vrste primjera, postoji još jedna:

Primjer 1.2: Primjer kôda iz komandne linije

```
1 >>> 1 + 2
2 3
3 >>> x = 1
4 >>> y = 2
5 >>> x + y
6 3
```

Primjeri u kojima neki reci počinju s „>>>” su česti u Python literaturi i označavaju da se radi o interaktivnom izvršavanju kôda kojeg je korisnik unio u komandnu liniju kao što smo prikazali ranije. Na ovaj način se često prikazuju osnovni koncepti, a pojava ovakvog primjera naznačuje da s prikazanim treba eksperimentirati u Python komandnoj liniji (npr. IDLE-u) kako bi bolje usvojili prikazane koncepte i mehanizme.

Riječ je o mogućnosti Pythona da se kôd upisuje i izvršava redak po redak što je izvrsno za učenje jezika jer omogućava direktnu eksperimentaciju. Reci koji počinju s „>>>” su oni koje mi upisujemo u Python komandnu liniju, a reci bez tih znakova se mogu pojaviti samo nakon redaka s početnim „>>>” i prikazuju rezultat izvršavanja prijašnjeg retka, ako postoji. Naravno, znakovi „>>>” nisu dio kôda već jednostavno naznaka gdje se nalazi početak linije koja se izvršila. Drugim riječima, njih ne prepisujemo kada želimo isprobati kôd!

U svakom slučaju, ovakva mogućnost direktnog izvršavanja kôda je izvrsna za učenje programiranja i eksperimentiranje pa je topla preporuka koristiti ju čim više. Kada god niste sigurni kako nešto funkcionira i koji je rezultat ili vrsta rezultata određenog izraza, eksperimentirajte s time u Python komandnoj liniji.

Vrijedi napomenuti i da primjeri iz komandne linije prikazuju kôd koji nije nužno međusobno povezan među recima, dok je to kod primjera iz datoteka uvijek slučaj.

1.4. Moj prvi program

Rekli smo već da se s Pythonom brzo postižu rezultati pa umjesto teorije krenimo s implementacijom tradicionalnog programa za prvi susret s programiranjem, a obzirom da radimo u vrlo čitljivom i produktivnom programskom jeziku, odvesti ćemo ovaj program i korak dalje! Svi spomenuti koncepti u ovom poglavlju su pobliže objašnjeni kasnije u skripti.

Napravite novu tekstualnu datoteku s nazivom „pozdrav_svijetu.py”. Jedan način za ovo je odabir mogućnosti „File > New File” u programu IDLE. Pa zatim „File > Save” u novom prozoru kada ispunimo datoteku. Sadržaj datoteke treba biti sljedeći:

Primjer 1.3: Pozdrav svjetu 1

```
1 print("Pozdrav, svijete!")
```

Ova datoteka je *računalni program* koji ispisuje „Pozdrav, svijete!” na ekran. Prikazani program nije posebno uzbudljiv, ali ga možemo smatrati kompletnom aplikacijom³. Ekstenzija „.py” označava da se radi o Python kôdu. Ako je Python instaliran na sustavu, ova datoteka se može pokrenuti kao *izvršiva* datoteka. Drugim riječima, dupli klik na ovu datoteku (ili unos u komandnu liniju) i ovaj program će ispisati „Pozdrav, svijete!” na ekran i završiti izvršavanje programa. Ako se sustav umjesto toga požali na nepoznatu ekstenziju, znači da Python nije pravilno instaliran odnosno da nije registriran u operativnom sustavu.

Ako pak na pokretanje datoteke samo neki prozor bljesne na ekranu i odmah se zatvori ili se naoko ništa ne dogodi, šanse su da se program ispravno izvršio. Naime, početnicima je čest problem vidjeti rezultate ovog programa jer se rezultat ispisuje u komandnu liniju, a taj prozor se uglavnom zatvori čim program završi. Za ovo je kriv operativni sustav koji komandnu liniju zatvori čim je program gotov s izvršavanjem. Jedan od načina na koji možemo riješiti problem je da dodamo još jednu naredbu u naš program koja računalu govori da pričeka neki naš unos prije no što se završi izvršavanje.

Otvorite „pozdrav_svijetu.py” i promijenite sadržaj u:

Primjer 1.4: Pozdrav svjetu 2

```
1 print("Pozdrav, svijete!")
2 input("Pritisni <enter> za kraj")
```

Probajmo sada pokrenuti „pozdrav_svijetu.py” duplim klikom na datoteku. Vježba je uspješna ako vidimo ekran na kojem su ispisana dva retka teksta („Pozdrav, svijete!” i „Pritisni <enter> za kraj”) koji se se zatvara (ili vraća u komandnu liniju) kad pritisnemo tipku *enter*. Sad smo već i doradili naš program kako bi zaobišli određene osebujnosti operativnog sustava. Ako program još uvijek ne radi, šanse su da smo negdje učinili pogrešku u sintaksi pa provjerite da su zagrade i navodnici ispravno zatvoreni.

Općenito rečeno, računalni program je sustav *računalu izvršivih naredbi*. Te naredbe rade na temelju specificiranih podataka jer **računalo može raditi samo s podacima**. Posljedice slanja tih

³Usput rečeno, radi se o tradicionalnom primjeru za prvi susret s programiranjem koji je poznatiji u svojoj engleskoj inačici *Hello, world!*.

podataka određenom hardveru (ekstremniji primjeri bi bili nuklearna elektrana ili satelit u svemiru) mogu itekako imati utjecaja na stvarni svijet, ali računalni programi interno rade samo s podacima. Možemo pojednostavljeno reći da se računalni programi sastoje od *radnji* i od *podataka*. Zapravo i sam zapis programa možemo smatrati podacima⁴, ali biti će nam lakše početi programirati ako razlikujemo dijelova kôda koji prenose *instrukcije* odnosno koje reprezentiraju *radnje* i dijelove kôda koji prenose *informacije*, odnosno koji jednostavno reprezentiraju *podatke*.

Pogledajmo kako to funkcioniра u programu koji smo upravo napisali. U našem programu, prva naredba se sastoji od poziva na funkciju `print` s vrijednošću '`Pozdrav, svijete!`' kao parametrom što zajedno tvori jedan izraz: `ispisi 'Pozdrav, svijete!'` na ekran. Ovaj izraz se sastoji od poziva na jednu radnju i svih podataka potrebnih za izvršavanje te radnje. Ti podaci su u ovom slučaju jednostavno tekst koji treba ispisati, a radnja se provodi pozivom na funkciju. Druga naredba se, na isti način, sastoji od poziva na funkciju `input` s vrijednošću '`Pritisni <enter> za kraj`'. Funkciju ovdje možemo shvatiti kao „naredbu računalu“ radije no u striktno matematičkom smislu, a poziv na funkciju je naredba da se funkcija izvrši. Funkcija je jedan od temeljnih načina na koji u suvremenim programskim jezicima zadajemo radnje koje računalo treba izvršiti. Možemo reći da osnovne radnje „pakiramo“ u funkcije što nam omogućuje da izvršavamo kompleksnije radnje kroz jednu naredbu. `print` je najosnovnija funkcija za izvještavanje korisnika o rezultatima programa ili o važnim informacijama za vrijeme izvršavanja programa, a `input` je najosnovnija funkcija koja korisniku omogućuje unos vrijednosti u program. Drugim riječima, `input` i `print` su osnovne *input/output* naredbe u Pythonu. Obje funkcioniраju kroz komandnu liniju jer bilo kakvo grafičko sučelje unosi dodatne komplikacije u program i zahtjeve za operativni sustav. Programiranje grafičkog sučelja za ovaj program bi, na primjer, bilo znatno kompleksnije za izvesti od onoga što program već radi.

U našem programu, funkciju `input` koristimo samo za zadršku programa od zatvaranja prije no što smo stigli pročitati informacije koje nam je program ispisao. Ovo je zapravo trik koji koristimo kako nam operativni sustav ne bi zatvorio prozor prije no što pročitamo rezultate programa. U idućoj vježbi je prikazano kako se `input` uobičajeno koristi.

Otvorite „`pozdrav_svijetu.py`“ i promijenite sadržaj u kôd prikazan u primjeru 1.9, a zatim pokrenite program i pratite upute na ekranu.

Primjer 1.5: Pozdrav svijetu 3

```
1 print("Program je započeo s radom.") # sve iza znaka "#" je komentar
2 # komentari se ne izvršavaju, odnosno ne sadrže programski kôd
3 print() # print bez parametara ispisuje prazan redak
4 text = input("Unesi tekst i pritisni <enter>: ")
5 print()
6 print(text)
7 print()
8 input("Pritisni <enter> za kraj")
```

⁴Dapače, ovo je vrlo važan napredak u povijesti razvoja suvremenih računala. Računala su se prije toga programirala hardverski, odnosno prespajanjem žica i mehaničkim sklopkama.

U ovom zadatku, pojavljuju se novi koncepti, *komentar* i *varijabla*.

Komentari se naznačuju znakom # i sav tekst nakon tog znaka se smatra slobodnim tekstom koji se ne izvršava, a ne programskim kôdom. Znak # se može pojaviti bilo na početku ili unutar retka. Komentari služe pružanju dodatnih informacija o kôdu i vrlo su korisni za poboljšanje čitljivosti i planiranje programa. U kompleksnom kôdu, na primjer, korisno je napisati riječima što se u nekom dijelu odvija kako bi se olakšao razvoj i kasnije preinake. Prilikom razvoja, često je korisno i prvo slobodnim jezikom napisati što se sve mora gdje odvijati pa tek zatim, kad struktura i logika programa postane jasna, isprogramirati sam programski kôd.

Važno: Komentari

Kôd je korisno komentirati i preporuča se bogato korištenje komentara. Na taj način se mogu pružiti dodatna objašnjenja koja služe boljem razumijevanju kôda. Također, vrlo su korisni kada čitamo tuđi kôd ili se vratimo na vlastiti kôd koji smo napisali ranije pa zatim nismo neko vrijeme radili na njemu.

U ovom tekstu komentari u primjerima su vrlo važni jer objašnjavaju kôd, podsjećaju na ranije spoznaje pa čak i uvode nove koncepte.

Obratite, dakle, pažnju na komentare u primjerima jer se njima skreće pažnja na važne ili nove koncepte. Kraći komentari koji se odnose na jedan redak kôda se pišu u istom retku nakon samog kôda. Duži komentari se najčešće pišu u redak iznad samog kôda te se nakon njih ne ostavlja prazan redak. Ukoliko je komentar predugačak za redak kôda⁵, tada se komentar može podijeliti u više redaka, a svaku je potrebno započeti znakom #.

Primjer 1.6: Komentar

```
1 print("jao meni") # komentar za ovaj redak
2
3 # komentar za retke kôda koje slijede
4 print("aha, aha")
5
6 # komentar koji se ne odnosi na neki poseban kôd
7
8 # komentar koji je predugačak da bi stao u jedan redak kôda se može
9 # prelomiti u dva ili više redaka, a u ovom slučaju se odnosi
10 # na kôd odmah nakon komentara
11 print("avaj")
```

Varijable možemo shvatiti kao nazive koji stoje za druge vrijednosti. Te vrijednosti su programeru najčešće nepoznate u trenutku pisanja kôda i mogu se promijeniti za vrijeme izvršavanja programa. Varijable su nam nužno potrebne kako bi se mogli referirati na razne podatke koji su rezultati radnji

⁵Koji se najčešće skraćuje na 80 ili 120 znakova po retku.

u programu, koje si unijeli korisnici ili koji su pak dohvaćeni iz vanjskih datoteka, baza podataka ili raznih *online* usluga. U primjeru 1.9, `text` je varijabla. To možemo prepoznati ponajprije zato zato jer joj se u retku `text = input("Unesi tekst i pritisni <enter>: ")` pridružuje vrijednost. Naime, znak = je *operator* za pridruživanje vrijednosti varijabli. Uz funkcije, operatori (npr. + i -) su drugi osnovan način zadavanja specifičnih radnji s podacima. Pridruživanje vrijednost varijablama te izvršavanje radnji putem funkcija i operatorka je podrobnije opisano u idućem poglavljju, kao i njihova povezanost sa širim konceptima *izjava* i *izraza*. Ono što vrijedi spomenuti odmah su pravila imenovanja varijabli, funkcija i ostalih elemenata koji imaju specifična imena.

Tekst '`Unesi tekst i pritisni <enter>:`' ili broj 1 su vrijednosti, ne stoje za nešto drugo već jesu upravo taj niz znakova odnosno taj broj. Varijabla `text` je drugačija, ona ne стоји za niz od četiri slova '`text`' već je naziv za što god je korisnik unio u program putem funkcije `input`.

Važno: Nazivi i pravila imenovanja

Nazivi (npr. varijabli i funkcija) u Pythonu i većini drugih programske jezike se smiju sastojati samo od slova, brojki i donje crte (_) i ne smiju počinjati s brojem. Ne smiju, dakle, sadržavati razmake i interpunkcijske znakove. Također, ne smiju biti rezervirane riječi kao što su to riječi `if`, `and`, `while` i slične.

Što se funkcija tiče, kao prvi susret možemo proučiti kako radi funkcija `input`. Ta funkcija:

1. prima tekst za prikaz korisniku (koji mu tipično daje upute) kao ulazni podatak
2. ispisuje taj tekst na ekranu te čeka da korisnik upiše nešto i potvrdi unos tako što stisne *enter*
3. kao rezultat funkcije vraća tekst koji je korisnik napisao prije no što je stisnuo *enter*

Vrijednost varijable `text` je dakle varijabilna i točnu vrijednost uopće ne moramo znati prilikom pisanja programa: ona je što god da je korisnik unio putem funkcije `input` za vrijeme izvršavanja programa. U naredbi `text = input('Unesi tekst i pritisni <enter>')`, prvo se izvršava izraz koji se sastoji od poziva funkcije `input` s jednom vrijednosti kao parametrom. Taj izraz vraća vrijednost koju je korisnik unio i ta vrijednost se pridružuje varijabli `text`. U ostatku programa, kada se želimo referirati na koju god vrijednost da je korisnik unio možemo to činiti putem varijable `text` kao u naredbi `print(text)`. Dapače, moramo tako jer ne možemo unaprijed znati koju će vrijednost korisnik unijeti! Općenitije, opis funkcije `input` prikazuje kako radi tipična funkcija: primi parametre, na osnovu njih provede neke radnje pa vrati rezultat. Taj rezultat često pridružujemo nekoj varijabli kako bi se na njega mogli kasnije referirati.

1.4.1. Moja prva pogreška

Prije no što krenemo dalje, recimo nešto i o pogreškama u kôdu. One će nam se često dešavati i to nije ništa neobično. Dapače, događaju se i iskusnim programerima, a najveća razlika je što će

iskusan programer brže prepoznati o čemu se radi i ispraviti grešku. Drugim riječima, kada vidimo crvena slova na ekranu to nas ne treba nimalo obeshrabriti. Najčešće pogreške u početku su greška u sintaksi pisanja. Ovo se najčešće dogada kada zaboravimo zatvoriti zagradu, navodnike ili dodati zarez gdje je potrebno.

Primjer 1.7: Pozdrav svijetu 3: greška u sintaksi

```
1 print("Program je započeo s radom.")
2 text = input("Unesi tekst i pritisni <enter>: "
3 print(text)
4 input("Pritisni <enter> za kraj")
```

Kada pokrenemo ovaj program, sustav će javiti sljedeću grešku:

Primjer 1.8: Primjer greške u sintaksi

```
1 File "C:\pozdrav_svijetu.py", line 3
2     print(text)
3     ^
4 SyntaxError: invalid syntax
```

Problem je što smo u retku 2 zaboravili zatvoriti zagradu. Obzirom da se naredbe mogu pisati u više redaka, Python je pogrešku uočio tek u retku 3 pa nam to i javlja. Kada vidimo pogrešku vrste **SyntaxError** to znači da nešto ne valja u retku koji nam javlja sustav ili u retku prije toga. U ovom slučaju, greška je u retku 2. Kod pogreška je važno zapamtiti sljedeće:

Važno: Pogreške

Pogreške će nam se često dešavati, posebno u početku. To je normalno i znači da smo radili i pokušavali. Bez obzira na koliko je tekst pogreške dugačak, poruka koju ju opisuje je u zadnjem retku pa nju valja pročitati prvu. Reci prije toga služe kako bi lakše pronašli pogrešku u kôdu. S vremenom ćemo naučiti vrste pogrešaka i biti će nam ih sve lakše ispravljati.

Pogledajmo za sada još jednu čestu pogrešku, a kasnije ćemo se njima baviti podrobnije.

Primjer 1.9: Pozdrav svijetu 3: greška u nazivu

```
1 print("Program je započeo s radom.")
2 text = input("Unesi tekst i pritisni <enter>: ")
3 print(tekst)
4 input("Pritisni <enter> za kraj")
```

Obzirom da je sada sintaksa ispravna, program će se početi izvršavati, ali će se u retku 3 dogoditi sljedeća pogreška:

Primjer 1.10: Primjer greške u nazivu

```
1 Traceback (most recent call last):
2   File "C:\pozdrav_svijetu.py", line 3, in <module>
3     print(tekst)
4 NameError: name 'tekst' is not defined
```

Kada nam se pojavi pogreška vrste **NameError** to znači da smo se negdje referirali na naziv (npr. varijable ili funkcije) koji ne postoji. U ovom slučaju smo varijablu u retku 2 nazvali **text**, a u retku 3 se referiramo na naziv **tekst** koji u ovom programu nije definiran. Ovo će nam također biti česta pogreška i vrlo često se javlja uslijed tipfelera. Na primjer kada napišemo „**prnit**” umjesto „**print**”.

Sada kada se više ne bojimo pogrešaka, možemo iskoristiti prikazane koncepte, dodati jedan novi za kontrolu toka programa i možemo isprogramirati mali računalni upitnik. Ovaj program je vidljiv u primjeru 1.11.

Primjer 1.11: Kviz

```
1 print("Dobro došli u SuperKviz 3000")
2 print()
3 print("Da možete birati, odabrali bi:")
4 print("    a) psića")
5 print("    b) cvjetić od drage ili dragog")
6 print("    c) veliku, dobro formatiranu podatkovnu datoteku")
7
8 player_choice = input("Upiši a, b ili c: ")
9
10 print()
11 if player_choice == "a": # ako je igrač unio slovo "a" onda ...
12     print("Psić je sjajan odabir.")
13 elif player_choice == "b": # ili ako je igrač unio slovo "b" onda ...
14     print("Cvjetić je baš lijep odabir.")
15 elif player_choice == "c": # ili ako je igrač unio slovo "c" onda ...
16     print("Nemojte se ulizivati!")
17     print("Ali ako stvarno to mislite: Dobro došli u programiranje.")
18 else: # a u svim ostalim slučajevima (igrač nije unio ni "a" ni "b" ni "c")
19     print("GREŠKA: nepostojeći odgovor!")
20 print()
21 input("GAME OVER. Pritisni <enter> za kraj")
```

Unesimo taj primjer u tekstuualnu datoteku i pokrenimo. Kao što vidimo, igraču je omogućen odabir odgovora kroz vrijednost koju unosi u komandnu liniju. Neko grafičko sučelje bilo bi samo proširenje ovog programa koja bi tu vrijednost unijela kroz igračev pritisak na gumb ili što slično te omogućilo korištenje multimedije.

Nakon što je igrač unio odabir, tok programa se nastavlja u odnosu na taj odabir. Konkretnije, prikazani kôd uključuje *kondicional* koji odlučuje koji dio kôda će se izvršiti. Kad bismo ga pročitali normalnim jezikom, taj kondicional bi mogao zvučati ovako: „Ako je igrač unio malo slovo ”a„, tada ispiši tekst vezan za odabir ”a„. Ako je pak igrač unio malo slovo ”b„, tada ispiši tekst vezan za odabir ”b„. Ako je pak igrač unio malo slovo ”c„, tada ispiši tekst vezan za odabir ”c„. A ako je igrač unio bilo što drugo, tada ispiši tekst vezan za nepoznati odabir.” Većina riječi u prikazanom kôdu nam je sama po sebi razumljiva, a riječ **elif** u Python kôdu je jednostavno skraćeni oblik engleskog izraza *else if* odnosno “osim ako”.

Naš kondicional se ovdje sastoji od četiri *uvjeta*. Kôd pisan uvučeno ispod uvjeta (nakon redaka koji počinju s **if**, **elif** ili **else**), izvršava se samo ako je uvjet zadovoljen. U Pythonu se uvlačenjem kôda naznačava koji reci kôda se izvršavaju u odnosu na koji uvjet. Ako je, na primjer, **if player_choice == "c":** uvjet zadovoljen, tada se izvršavaju reci 16 i 17. Sve retke koji se izvršavaju na ovaj način zajedno nazivamo *blok* kôda. Dvotočka nam naznačava da se nakon retka koji njome završava očekuje novi blok kôda odnosno da ćemo uvući retke koje se izvršavaju u odnosu na redak koja završava s „:“.

Navedeno ćemo kasnije detaljnije objasniti, ali za sada je važno zapamtiti da je uvlačenje u Pythonu značajno te da označava koji reci se izvršavaju zajedno i pod što pripadaju! Takoder, ovdje se radi o osebujnosti Pythona koja zgraža mnoge puriste. U drugim jezicima, uvlačenje je uglavnom stvar stila, a blok kôda se često naznačuje vitičastim zagradama („{“ i „}“). Ipak, bilo koji programer koji drži do sebe će i u drugim programskim jezicima kôd uvući kako je prikazano jer ga je tako puno ugodnije za čitati.

Primijetimo i dvostruki znak jednakosti, odnosno **==**. Ovo je jednostavno operator za provjeru jednakosti. **a == b** čitano normalnim jezikom je: „Da li je a jednako b?” i rezultat može biti **True** ili **False**. Sjetimo se, znak **=** u Pythonu (i mnogim drugim jezicima), služi pridruživanju vrijednosti varijablama, a ne provjeri jednakosti! Drugim riječima **a = 1** bi čitali „varijabli **a** pridruži vrijednost **1**”, a ne „je li vrijednost pridružena varijabli **a** jednaka broju **1**“.

U svakom slučaju, naš prvi program je sada dovoljno doradjen da smo dobili neki dojam o programiranju i sada možemo dublje ući u teme koje smo upravo otvorili. U ovom dijelu teksta programiranje je prikazano od programa prema korištenim konceptima kako bi se dobio uvid u osnove pisanja programa te se u neke koncepte nije dublje ulazilo. Kako bi mogli programirati potrebno je biti dobro upoznat s osnovnim programskim konceptima te o mogućnostima koje neki specifičan jezik pruža. Zato su u nastavku cjeline razrađene obratno, od terminologije i najosnovnijih koncepata prema specifičnim temama koje ćemo obraditi u sljedećem redoslijedu:

1. **Radnje:** izjave, izrazi, operatori, funkcije i metode
2. **Podaci:** osnovne vrste vrijednosti (brojevi, booleove vrijednosti i vrijednost **None**)
3. **Proširenja mogućnosti:** rad s modulima
4. **Kontrola toka:** kondicionalni, petlje i pokušaji
5. **Tekst:** osnove razumijevanja računalnog teksta i programski rad s istim

6. **Putanje i datoteke:** rad s tekstualnim datotekama, putanjama i datotečnim sustavom
7. **Strukture podataka:** popisi, rječnici i skupovi
8. **Definicija funkcija:** kreiranje vlastitih radnji
9. **Definicija modula:** kreiranje vlastitih proširenja
10. **Definicija klase:** kreiranje vlastitih vrsta vrijednost i vezanih radnji

Svaka od navedenih tema biti će popraćena bogato komentiranim primjerima kako bismo naučili koristiti prikazane teme u praksi. Ipak, prije no što krenemo dublje u sve ovo, krenimo od općenitijeg pregleda nekih osnovnih koncepta i pojmove.

1.5. Osnovni koncepti i pojmovi

Kao što ste već vjerojatno uočili, tema programiranja prožeta je vlastitom specijaliziranom terminologijom. Mnoge termine upoznat ćemo kroz rad s vezanim konceptima. Ipak, prije no što se bacimo na samo „štiranje” kôda, korisno se upoznati s nekim osnovnim pojmovima.

1.5.1. Što je to „programski jezik”?

Već smo rekli da je Python *programski jezik* koji je *visoke razine* i *općenite namjene*. Što je to „programski jezik”? Jednostavno rečeno, to je formalan jezik koji je namijenjen za davanje instrukcija računalu. Tekstualan zapis ovih instrukcija nazivamo *programski kôd* ili često samo *kôd*. Ali što je „formalan jezik”? Za naše potrebe možemo reći da je to umjetan jezik koji zadovoljava strogo definiranu sintaksu i ima strogu specifikaciju. Formalni jezici izbjegavaju pojave višezačnosti i istoznačnosti koje se pojavljuju u prirodnim jezicima. Cilj je postići da kad napišemo nešto formalnim jezikom, za razliku od prirodnog jezika, postoji samo jedna moguća ispravna interpretacija napisanog.

„Programski jezik” je u svojoj srži *specifikacija* formalnog jezika s posebnom namjenom. Kôd pišemo prema toj specifikaciji i možemo ga pisati na bilo koji medij koji podržava tekst. Recimo da čitamo ovaj tekst u tiskanom izdanju. Python programi preneseni kroz primjere nisu ništa manje „Python programi” zato jer su na papiru. Bili bi programi i da su zapisani ugljenom na zid pećine. Međutim, da bi ih računalo moglo *izvršiti*, moramo 1) pohraniti kôd kao računalni tekst i 2) izvršiti taj kôd putem posebnog programa koji ga zna prevesti u instrukcije koje računalo može provesti. Taj poseban program je *implementacija* programskog jezika. Kada smo ranije „instalirali Python” zapravo smo instalirali njegovu referentnu implementaciju. Implementaciju možemo promatrati kao realizaciju specifikacije, a na računalima se ta realizacija provodi kroz softver.

Važno: Implementacija programskog jezika

Specifikacija programskog jezika se implementira aplikacijom koju je potrebno instalirati kako bi se taj programski jezik mogao izvršavati.

Perceptivniji dio publike primijetit će ovdje potencijalan problem: programski jezik implementiran je aplikacijom koja je, po svojoj prirodi, implementirana nekim programskim jezikom. Programske jezice se, prema tome, implementiraju programskim jezicima! U najčešćem slučaju, programski jezici *više razine* se implementiraju u programskim jezicima *niže razine*. Standardna implementacija Pythona, koja je dostupna s [python.org](https://www.python.org), zove se CPython (kada ju je potrebno diferencirati od drugih implementacija Pythona) i, kako ime kaže, implementirana je u programskom jeziku C. Kada netko kaže „instaliraj si pajton”, šanse su da misli na CPython.⁶

1.5.2. Razine programskih jezika i izvršavanje kôda

Kod programskih jezika, pridjev „visoke razine” znači da je jezik visoko apstrahiran u odnosu na način na koji računala hardverski primaju instrukcije, odnosno da koristi jednostavnu sintaksu i konstrukte nalik prirodnom jeziku kako bi se povećala produktivnost u pisanju programa te poboljšala čitljivost i razumijevanje napisanog kôda. Pri tome način na koji računalo izvršava instrukcije ne utječe (jako) na sam dizajn jezika.

Računalo pak razumije samo nule i jedinice. Nema struje, ima struje. Čim je jezik niže razine, tim je bliži hardverskoj logici rada računala. Danas se jezici poput C-a katkad spominju kao jezici niže razine, ali preciznije rečeno C je sistemski jezik visoke razine. Konstrukti koje stvaramo u C-u ne odgovaraju direktno logici računala, ali C je orijentiran na efikasnost i dopušta upravljanje hardverom (na primjer, upravljanje zauzećem memorije) što jezici visoke razine danas obavljaju automatski. U Pythonu, na primjer, ne možemo direktno upravljati zauzećem memorije jer mu to jednostavno nije namjena i u praksi upravo radi toga može postići već reklamiranu brzinu i jednostavnost pisanja kôda. Ono što se, naravno, gubi tim pristupom je *efikasnost izvedbe*, ali danas nam je u mnogim slučajevima važnija *efikasnost pisanja* kôda jer, obzirom na brzinu današnjih računala, za mnoge zadatke efikasnost izvedbe jednostavno više nije problem.

Programski jezici najniže razine su potpuno ovisni o arhitekturi računala i najčešće ih nazivamo *assembly* jezicima. Instrukcije koje dajemo putem ovakvih jezika imaju otprilike jedan na jedan odnos prema radnjama koje računalo zapravo obavlja. U ranim danima programiranja, odnosno u prvom razdoblju u kojem su se računala počela programirati pohranjenim programima radije nego hardverskim promjenama, bilo je moguće programirati samo u ovakvim jezicima. Također, ovakvi programi su daleko najefikasniji za izvedbu jer uglavnom direktno odgovaraju hardverskim radnjama. S rastom računalne snage ovo prestaje biti problem za mnoge aplikacije, a aplikacije koje su namijenjene za maksimalnu efikasnost (operativni sustavi, sustavi koji funkcioniraju u stvarnom vremenu, računalne igre ...) se sve češće programiraju u tzv. sistemskim jezicima poput C-a i već dugo je to standard. Pisati složene sustave u *assembly* jezicima bilo bi problematično. Drugi razlog korištenju *assembly* jezika je bio što jednostavno nisu postojale druge paradigme u programiranju. Razvoj programskih jezika je uvelike razvoj logičkih konstrukata i metafora podobnih za programiranje ljudima, a koji se mogu prevesti u direktne instrukcije računalima.

⁶Ostale implementaciju uključuju, na primjer, Jython (Java implementacija), IronPython (.net implementacija) i PyPy (alternativa CPythonu orijentirana na efikasnost), ali ove nisu relevantne za potrebe ove skripte.

U svakom slučaju, na najnižoj razini je *strojni kôd*: instrukcije zapisane u binarnom kôdu koji računalo može direktno izvršavati putem svog hardvera. Računalu, naravno, sve o čemu smo da sada pričali treba prevesti u nule i jedinice koje direktno prenose određene instrukcije hardveru. Skup tih instrukcija je propisan samim procesorom koji koristimo, a kôd napisan u bilo kojem jeziku se na ovaj ili onaj način prevodi u skup ovakvih instrukcija koje su direktno hardverski izvršive. Izvršavanje kôda, dakle uvijek zahtijeva prevodenje u izvršivu verziju koja više nije ljudski čitljiva.

U ovom smislu možemo razlikovati interpretirane i kompajlirane jezike. Kod interpretiranih jezika naredbe je moguće izvršavati direktno, bez posebnog procesa prevodenja u izvršivu datoteku. Python je ovakav jezik (iz korisničke perspektive), što i omogućuje interaktivno izvršavanje naredbi u komandnoj liniji. Jezici poput C-a, C++-a, Java i C#-a su pak kompajlirani jezici. Kako bi se kôd napisan u ovakvim jezicima mogao izvršiti, potrebno ga je prvo prevesti u izvršivu datoteku i taj proces se naziva kompajliranje.

Prednost interpretacije je mogućnost direktnog izvršavanja kôda, a manjak to što se za vrijeme izvršavanja programa (eng. *runtime*) mogu dogoditi greške koje su je bilo moguće pronaći u procesu kompajliranja kao i manja efikasnost izvršavanja kôda. Prednosti i mane kompajliranja su upravo obratno.

1.5.3. Namjena programskih jezika

Već smo spomenuli da je Python jezik „općenite namjene“. Takav opis programskega jezika znači da nema neku posebnu namjenu već široku paletu upotreba (npr. matematičke operacije, rad s datotekama, administracija sustava, izrada softvera s grafičkim sučelja, obrada podataka, izrada web-stranica, itd.). Postoje i jezici s definiranom primarnom namjenom koji se koriste u nekoj specifičnoj domeni. Na primjer, programski jezik R je namijenjen za statističke postupke što ga čini izvrsnim za provedbu istih nad podacima i upravljanje podacima u te svrhe, ali nije podoban za druge radnje (npr. obrada teksta, izrada web-stranica ili aplikacija s grafičkim sučeljem).

Uz navedeno, mnogi jezici koji su općenite namjene u praksi postanu popularni za određene svrhe. C je, na primjer, praktički *lingua franca* operativnih sustava. JavaScript i PHP se koriste gotovo isključivo za programiranje web aplikacija odnosno web stranica. Python se pak etablirao kao dobar jezik za učenje programiranja, ali i u području analitičke obrade podataka, strojnog učenja i tzv. znanstvenog računarstva.

1.5.4. Softver, programi, aplikacije, skripte ...

Raščistili smo neke apstraktne pojmove vezane uz prirodu i izvedbu programskih jezika. Pogledajmo još neke pojmove vezane uz ciljeve programiranja. Programiranje, složit ćemo se, primarno služi izradi *računalnih programa*. Računalni programi vrsta su *softvera* odnosno sačinjavaju ih instrukcije računala. Neki programi su *aplikacije*, neki *skripte*, a neki pak sistemski softver poput *operativnih sustava*.

Aplikacije su programi s nekom specifičnom namjenom i koje zahtijevaju operativni sustav za funkciranje. Aplikacija je softver koji je namijenjen za diseminaciju krajnjim korisnicima, odnosno onima koji nisu sudjelovali u implementaciji iste. Ovakav softver vrlo često ima i grafičko sučelje.

Skripta je program koji je, često vrlo brzo⁷, napisan s nekom vrlo specifičnom namjenom (npr. „kopiraj sve slike koje zadovoljavaju uvjet u neki direktorij i promjeni im rezoluciju” ili „preuzmi podatke iz baze podataka, spoji ih s vanjskim podacima i zapiši ih u XML”) i kojeg ima smisla izvršavati samo u tu usku svrhu. Skripte se katkad pokreću i samo jednom te ih nakon toga više nema razloga pokretati jer su obavile za što su namijenjene. Skripte vrlo često nisu namijenjene diseminaciji krajnjim korisnicima te ih koriste samo oni koji su ih napisali ili se ugrađuju kao automatski izvršavani elementi raznih sustava poput web usluga. Skripte nemaju grafičko sučelje.

1.5.5. Sastavni dijelovi programskog kôda

Način na koji možemo podijeliti osnovne sastavne dijelove kôda uvelike ovisi o vrsti jezika odnosno o paradigmama unutar kojih je jezik dizajniran. Te paradigmme su široka tema koju ćemo uglavnom zaobići jer nam za sada nisu potrebne⁸, ali recimo samo da je Python *imperativan* jezik što znači da u njemu formalno zapisujem naredbe koje računalu govore *što da napravi*. Ovo je najlakše objasniti u kontrastu s *deklarativnim* jezicima u kojima formalno zapisujemo *što želimo dobiti kao rezultat*. Primjer deklarativnog jezika specifične namjene je SQL (*Structured Query Language*) koji služi radu s relacijskim bazama podataka.

Najosnovniji sintaktički element imperativnih jezika je *izjava* (eng. *statement*) koja služi zadavanju onoga što smatramo jednom radnjom. Ta radnja može biti i složena, odnosno može se sastojati od više podređenih radnji. Neke izjave su posebne naredbe propisane programskim jezikom, a neke su *izrazi*. Izraz je kombinacija podataka i radnji iz koje možemo izračunati neku vrijednost. Programerski žargon ovdje kopira matematički pa se kaže da se izrazi *evaluiraju* čime se izračunava vrijednost. Izrazi se u načelu sastoje od operadora i operanada, ali sadrže i druge koncepte kao što je to funkcija. O detaljima ovoga je riječ u sljedećem poglavlju (2) koje se upravo podrobnije bavi radnjama.

Obzirom na razinu pisanja, možemo spomenuti *retke* i *blokove* kôda. Redak teksta je prirodan način podjele kôda nekog programa, pa reci često odgovaraju individualnim izjavama. Blok kôda je skupina redaka koji se izvršavaju kao jedna cjelina. Koncept „bloka” je važniji no što se možda na prvi pogled čini. U primjeru 1.11 smo već vidjeli kondicional gdje svaki **if**, **elif** ili **else** dio očekuje blok kôda u nastavku koji se smije sastojati od minimalno jednog retka, ali često ih ima i više.

Organizacija kôda se dalje dijeli s jedne strane u datoteke (gdje različiti programski jezici imaju različitu logiku spajanja različitih datoteka), a s druge generalizira putem definiranja vlastitih funkcija i vrsta podataka odnosno objektnog programiranja. Ove razine su nam za sada previše jer za razliku od do sada opisanog nisu nužno potrebne u svakom Python programu pa ćemo o njima kasnije, kada usvojimo osnove.

⁷Odnosno u znatno kraćem vremenu no što to prepostavlja razvoj neke aplikacije.

⁸Ako koga zanima više, s osnovama se može upoznati putem [ovog Wikipedia članka](#)

1.6. Notepad na steroidima! ili U čemu pisati Python kôd?

Python programi su dakle obične tekstualne datoteke. Ipak, pisati ih u aplikacijama za običan tekst koji dolaze instalirani s operativnim sustavima (poput Notepada i sličnog softvera) je pomalo naporno. Korak iznad su naprednije verzije aplikacija za običan tekst koje omogućavaju lakši rad sa strukturiranim tekstrom poput HTML-a ili raznih programskih jezika. Ovakve aplikacije, između ostalog, posebno označavaju razlike dijelove kôda koristeći se bojama i vrstom slova (podebljana i kurziv), kao što je slučaj i u primjerima u ovom tekstu. Primjer ove vrste softvera je [Notepad++](#).

Ovakav softver je napredak u odnosu na najobičnije urednike teksta i može nam poslužiti za pisanje, ali svejedno nije direktno usmjeren prema pisanju programskog kôda. Jednu aplikaciju usmjerenu prema pisanju i izvršavanju kôda smo upravo ukratko predstavili i riječ je o programu IDLE koji dolazi uključen u standardnu instalaciju Pythona. Prednost ovog programa je Python komandna linija koja je vrlo korisna za učenje i isprobavanje. Komponenta za pisati tekst, međutim, i nije neki veliki napredak u odnosu na Notepad budući da je IDLE kao aplikacija za pisanje tekstualnih datoteka dosta jednostavna⁹ i ne donosi mnoge mogućnosti koje srođan softver često posjeduje.

Na razini iznad običnih urednika teksta je softver posebno dizajniran za pisanje kôda s kompleksnim mogućnostima koje se po potrebi mogu uključiti, ali i ne moraju. Kao preporučene predstavnike možemo spomenuti [Atom](#), [VS Code](#) i [Sublime Text](#)¹⁰.

Na najkompleksnijoj razini, postoje posebna „softverska okruženja” za pisanje kôda. Ovakav softver zove se *Integrated Development Environment* (odnosno IDE softver) i uključuje mnoge dodatne mogućnosti poput pronalaženja najčešćih grešaka i analize kôda, pomoći pri spajanju različitih razina (e.g. programski kôd, baze podataka i web tehnologije), automatskog preimenovanja i preseljenja dijelova kôda i sličnih korisnih mogućnosti. Kod IDE softvera možemo razlikovati softver orijentiran prema više jezika i softver specijaliziran za jedan jezik.

Što se pisanja Pythona tiče, ovdje ćemo izdvojiti dva IDE rješenja. Prvo se zove [Thonny](#) i posebno nam je zanimljivo jer se radi o softveru namijenjenom za početnike koje skriva kompleksnost tipičnu za ovu vrstu softvera. Za profesionalan razvoj, pak, može se preporučiti [PyCharm](#) IDE. Ova aplikacija dolazi u više varijanti: edukacijska verzija, verzija za zajednicu i profesionalna verzija. Jedino profesionalna verzija se plaća, a za potrebe ove skripte nije potrebna jer su njene dodatne mogućnosti uglavnom vezane za izradu weba i komunikaciju s bazama podataka radije nego za općenito Python programiranje. Edukacijska verzija je pojednostavljena pa čak i uključuje neke Python vježbe što ju čini zanimljivom za početnike, ali dobro je zapamtiti da je ta verzija namijenjena za prijelaz u profesionalnije varijante ovog softvera.

Neki popularni IDE-i za više jezika uključuju [Eclipse](#) i [Visual Studio](#). Najproduktivnije pisanje kôda može se ostvariti upravo kroz IDE softver. To postaje posebno značajno za veće projekte i kada često pišemo kôd, ali ovakav softver u početku prepostavlja od korisnika znanje o programiranju te visoku razinu računalne pismenosti.

⁹namijenjen je da bude sastavni dio instalacije pa je tako u naravi minimalističan

¹⁰Od spomenute tri aplikacije, jedino se Sublime naplaćuje za kontinuirano korištenje, ali za testiranje je dostupan bez ograničenja

Obzirom na sve ovo, u čemu pisati Python kôd? Za prve susrete je svejedno, najbolje u poznatom vam softveru koji ne zahtijeva prepoznavanje novih mogućnosti poput IDLE-a¹¹ ili [Notepad++](#). Zatim se vrlo brzo dobro prebaciti na [Thonny](#). Dapače, nije loše ni krenuti iz ovog softvera jer je isti namijenjen upravo za početnike. A ako tko krene raditi kompleksnije projekte, korisno se upoznati s punim PyCharm IDE-om ili sličnim okruženjem.

1.7. Možda vrijedi znati i ...

U nastavku su ukratko opisane neobavezne teme koje možda nekome pomognu. Riječ je o softveru za programiranje, o distribucijama Pythona usmjerenim na tzv. znanstveno računarstvo i rad s podacima te o razlikama između Pythona 2 i Pythona 3.

1.7.1. Neke korisne distribucije za Windows OS

Python se vrlo često koristi u analitičkom radu i ima velik broj dodatnih proširenja upravo za rad s podacima. Instalirati sva proširenja može biti naporno, posebno na Windows OS-u, pa postoje posebne instalacije Pythona koje dolaze s dodatnim komponentama.

Pored standardne instalacije, vrlo korisna distribucija Pythona za operativni sustav Windows je [WinPython](#). Ova *distribucija* donosi portabilnu verziju Pythona s velikim brojem korisnih dodatnih modula primarno usmjerenih na korištenje Pythona za rad s podacima. Ali što je *distribucija*? To je jednostavno softverski paket koji se sastoji od same implementacije programskog jezika (bez koje, kao što smo već rekli, kôd nije izvršiv), dodatnih modula i popratnog softvera poput alata za pisanje i provjeru kôda. Obzirom da se Python vrlo često koristi u obradi podataka pa tako i znanosti, česte su tzv. znanstvene distribucije među kojima je i WinPython, a svakako treba spomenuti i [Anacondu](#).

WinPython je namijenjen da bude portabilan pa se ne registrira u sustavu sam od sebe, ali dolazi s konfiguracijskim alatom (WinPython control panel) s kojim je moguće tu instalaciju registrirati u sustavu (u glavnom izborniku: *Advanced -> Register distribution*). Kada se provede ta naredba, WinPython se ponaša kao da je instaliran putem standardnog Python instalera.

1.7.2. Python 2 i 3

U nastavku su ukratko opisane glavne razlike između Pythona 2 i Pythona 3 za slučaj da netko planira koristiti stariju literaturu, baš mora programirati u Pythonu 2 ili ih jednostavno zanimaju razlike. Ako ništa od navedenog nije slučaj, slobodno preskočite ovaj dio!

Python se kao jezik i kao softver kontinuirano razvija, te postoje starije i novije verzije. Python kôd napisan za starije verzije je u načelu kompatibilan s novima budući da nove verzije najčešće donose nove alate, mogućnosti i ispravke, a ne promjene starijih mogućnosti. Jedna od iznimaka od ovog

¹¹IDLE = IDE + Eric Idle

pravila je prijelaz iz Pythona 2.x u Python 3.x. Python 3 donosi neke promjene radi kojih kôd pisan za Python 2 često nije validan u Pythonu 3.

U trenutku pisanja, Python 3 možemo smatrati standardom i ovaj tekst je orijentiran na Python 3. Ipak, radi se o relativno recentnoj promjeni i Python 2.x (zadnja verzija je python 2.7.x) je još uvijek donekle relevantan. Razlog sporom prelasku s 2 na 3 je primarno bio u prebacivanju velikih Python modula na Python 3, ali danas su gotovo svi relevantni moduli već prilagođeni za trojku. Glavni razlog spominjanju ove razlike je u korištenju starije literature (obzirom da se radi o programskom jeziku koji se aktivno razvija, „starija“ literatura je izdana prije svega nekoliko godina!) koja uglavnom donosi još uvijek relevantne teme. Također, knjige pisane relativno nedavno će često napominjati da je „Python 2 još uvijek standard“ što danas možemo ignorirati.

Kako bi čitali štivo napisano za Python 2 i adaptirali ga za Python 3, postoji nekoliko razlika koje trebamo držati na umu:

1. Naredba `print` je promijenila ponašanje: Python 2 izjava `print 'Hello, world!'` je u Pythonu 3 postala funkcija i piše se `print('Hello, world!')`. Glavna razlika u sintaksi su zagrade, što znači da je u velikom broju print naredbi pisanih za Python 2 samo potrebno dodati zagrade kod riječi „print“ (kako je upravo prikazano) i dobit ćemo validan Python 3.
2. U Pythonu 3 je lakše raditi s **unicode tekstrom**. Otvaranje tekstualnih datoteka i rad s tekstrom koji sadržava ne-ASCII znakove (a danas bi svaki tekst trebali tretirati na ovaj način) je bolje usvajati kroz štivo koje se temelji na Pythonu 3.
3. U Pythonu 2, **dijeljenje cijelih brojeva** se ponaša prema logici računala i programskih jezika, pa, na primjer, rezultat operacije `5 / 2` je `2`! Po logici računala, dijeljenje dva broja će vratiti broj iste vrste kao i dva ulazna broja, što nije intuitivno. U Pythonu 3, ovaj izraz se ponaša po „standardnoj“ matematičkoj logici, odnosno rezultat operacije `5 / 2` je `2.5` kako bismo i očekivali. Drugim riječima, u Pythonu 3 ovaj problem više nije relevantan i u starom štivu se može ignorirati sve dok smo sigurni da programiramo u Pythonu 3.
4. Python 2 funkcija `input` je izbačena iz jezika, a Python 2 funkcija `raw_input` je postala nova `input` funkcija za Python 3. Drugim riječima, funkcija `input` se jednostavno ne ponaša više kao u Pythonu 2, a stara `input` funkcija više ne postoji.

Ostale razlike između Pythona 2 i 3 su suptilnije i početniku nepotrebne. Za par godina i ovaj cijeli dio teksta će biti moguće izbaciti.

2. Radnje: Izjave, izrazi, operatori, funkcije i metode

Osnovna namjena programiranje je reći računalu što da *radi*. Ono što nam je posebno zanimljivo u definiciji sastavnih dijelova programskog kôda je vrlo svršishodna podjela na radnje i podatke.

Programi se, slobodno govoreći, sastoje od *radnji* i od *podataka*. Zapravo, obzirom da je program zapisan na računalo, cijeli zapis program se sastoji od podataka pa na nekim razinama ova distinkcija ne funkcioniра. Dapače, velik napredak u povijesti računarstva je prelazak na „programe pohranjene kao podatke”. Ipak, ova podjela nam je vrlo korisna za učenje i razumijevanje suvremenog programiranja. Radnje se provode putem posebnih riječi koje tvore osnovu programskog jezika, *operatora* te putem *funkcija* i *metoda*.

Većina radnji ovisi o vrsti podataka. Koje radnje možemo obavljati s kojim podacima? Radnja **print** je univerzalna, bilo koju vrstu podataka možemo ispisati na ekran iako katkad taj ispis korisniku neće imati smisla. Programi su sami po sebi tekst, pa se sve može pretvoriti u tekst. Što je s ostalim radnjama? Jasno je da možemo zbrojiti dva broja, ali da li možemo zbrajati tekst? A tekst i broj? Probajte u IDLE-u izvršiti sljedeće izraze: `16 + 26`, `'a' + 'b'` i `'z' + 42`. Da li su se svi izrazi uspješno izvršili? Zašto?

Važno je dakle uočiti da radnje koje možemo provesti s nekim podacima ovise o *vrsti tih podataka*. Upravo je u poglavljima `3` i `??` riječ o osnovnim vrstama podataka i radnjama s njima jer bez tog znanja ne možemo smisleno pristupiti programiranju. Ipak, prije no što krenemo na to, upoznajmo se s osnovnim načinima zadavanja radnji računalu putem programskog jezika Python. Vrijedi znati i da se ti načini mogu generalizirati i na mnoge druge programske jezike, pa vrijede općenito za programiranje iako se detalji među jezicima razlikuju.

2.1. Izjave i izrazi

Najosnovniji element imperativnih jezika je *izjava* (eng. *statement*). Izjava služi zadavanju onoga što smatramo jednom naredbom za provođenje neke radnje. Ta naredba može biti i kompleksna, odnosno može se sastojati od više podređenih radnji. Neke izjave su posebne riječi propisane programskim jezikom, a neke su *izrazi*. Izraz (eng. *expression*) je kombinacija radnji i podataka iz koje možemo izračunati neku vrijednost. Programerski žargon ovdje kopira matematički pa se kaže da se izrazi *evaluiraju* čime se izračunava vrijednost izraza. Izrazi se u načelu sastoje od operatora i operanada, ali sadrže i druge koncepte kao sastavne dijelove što je to funkcija. Pogledajmo primjere:

Primjer 2.1: Izjave i izrazi

```
1 >>> 17 + 25
2 42
3 >>> n = 17 + 25
4 >>> if n % 2 == 0: # da li je ostatak cijelobrojnog dijeljenja jednak nuli
5     print('broj je paran')
6 else:
7     print('broj je neparan')
8
9
10 broj je paran
11 >>> x = round(3.14)
```

U retku 1 vidimo jedan izraz, `17 + 25`. Ovaj izraz se sastoji od operatora `+` te dva cijela broja kao operanada, `17` i `25`. Ovaj izraz također tvori i jednu izjavu koju u engleskom programskom žargonu nazivamo *expression statement*. Redak 2 je rezultat evaluacije ovog izraza.

U retku 3 nalazi se jedna jednostavna izjava, ova izjava sadrži izraz `17 + 25` te dodjelu rezultata ovog izraza varijabli `n`. U ovoj izjavi prvo se evaluira izraz te se zatim rezultat izraza dodjeljuje varijabli `n`. Dakle, nakon evaluacije izraza s desne strane, izvršava se `n = 42`. Dodjela varijabli se ne smatra izrazom jer nema rezultat, to je jednostavno dodjela „imena” rezultatu izraza, odnosno pridruživanje rezultata izraza varijabli `n`.

Pod jednostavne izjave smatramo one koje se logički pišu u jedan redak¹². Pored jednog ili više izraza, te izjave mogu sadržavati i posebne konstrukte poput pridruživanja vrijednosti varijabli te drugih izjava zadanih posebnim riječima koje propisuje Python. Ovih riječi nema puno, rijetko se mijenjaju i u Pythonu 3 uključuju: `assert`, `pass`, `del`, `return`, `yield`, `raise`, `break`, `continue`, `import`, `global` i `nonlocal`. Obzirom da se radi o specijaliziranim „naredbama”, s većinom ovih izjava ćemo se upoznavati kasnije u tekstu kada nam teme i znanje dozvole da ih kvalitetno obradimo.

U retku 4 započinje složena izjava `if` koja završava u retku 7. Rezultat izvršavanja ove izjave možemo vidjeti u retku 10. Ovu izjavu možemo pročitati na sljedeći način: ako je `n` paran broj, tada na ekran ispiši tekst „broj je paran”, a ako nije, tada ne ekran ispiši tekst „broj je neparan”. U retku 4, prvo se evaluira izraz `n \% 2`. Kao što je opisano u pregledu aritmetičkih operatora, operator `%` vraća ostatak cijelobrojnog dijeljenja. Nakon toga se evaluira izraz koji provjerava da li je rezultat jednak nuli, odnosno u ovom slučaju `0 == 0`. Evaluacija tog izraza je vrijednost `True` što rezultira time da se izvršava redak 5, a ne redak 7. Sve navedeno tvori jedan kondicional što je pobliže opisano u poglavlju 5.1.

Složene izjave sadrže više komponenata i logički se pišu u više redaka. Tako, na primjer, izjava `if` sadrži i komponentu `else`. U Pythonu, složenih izjava ima još manje nego jednostavnih te one služe kontroli toka (`if`, `while`, `for` i `try`), definiciji vlastitih funkcija i klasa (`def` i `class`) te radu s korutinama `async`. Kontrola toka se obrađuje u poglavlju 5, definicija funkcija i klasa u dijelu ??, a korutine nisu obrađene u ovoj knjizi.

¹²Termin „logički pišu“ se koristi zato jer je jedan redak moguće podijeliti u više koristeći se posebnom sintaksom, kao i više redaka spojiti u jedan. Ovo se međutim smatra lošom praksom u pisanju kôda.

Vrijedi i napomenuti da je složene izjave relativno nepraktično izvršavati u komandnoj liniji pa ćemo ih rijetko viđati u primjerima koji se koriste komandnom linijom.

U retku 11 primjera 2.1 vidimo izjavu koja se sastoji od poziva na funkciju `round` putem oblih zagrada unutar kojih se nalaze parametri za tu funkciju. U ovom slučaju, funkcija prima jedan parametar, broj 3.14. Poziv na tu funkciju čini jedan izraz, a rezultat se pridružuje varijabli `x`.

Sada kad razumijemo osnovne koncepte u zadavanju naredbi u programskim jezicima, odnosno izjave i izraze, pogledajmo pobliže detalje korištenja operatora i funkcija jer su oni najosnovniji elementi provođenja radnji putem programskih jezika.

2.2. Operatori

Operatori su najjednostavniji način provođenja radnji u programiranju, a mnogi su nam poznati iz matematike (npr. `+ i -`) čak i ako nemamo iskustva s programiranjem. Operatora ima relativno mali broj i možemo ih svrstati u nekoliko skupina koje su opisane u nastavku. Oni su tipično neki simbol, ali mogu biti i više simbola (poput `!=`) ili pak riječi (poput `in` ili `and`). Uvijek su kratki za zapisati, ali ono što ih čini operatorima je stil njihova korištenja, a ne dužina u broju znakova. Također, operatora postoji relativno mali broj i svi mogući operatori su unaprijed određeni samim propisom programskog jezika. Drugim riječima, nije moguće definirati vlastite operatore.

Operatori se pišu između dvije vrijednosti ili varijable s kojima će se provoditi radnja kao, na primjer, u izrazu `x + y`. U tom izrazu znak `+` je operator, a varijable `x` i `y` su operandi, odnosno vrijednosti s kojima se izvršava radnja naznačena operatom.

Operande najčešće odvajamo razmacima od operatora. Striktno govoreći, korištenje razmaka nije nužno u slučajevima kada je operator neki poseban simboli opcionalno (na primjer, `x * y` i `x*y` su ekvivalentni izrazi), ali kada je operator riječ, isto ne vrijedi jer se tada isti ne može razlikovati od imena varijable. Na primjer, `a and b` je validan izraz, ali `aandb` nije već se referira na jednu varijablu koja se zove „`aandb`“. Kao dobar stil pisanja kôda, dakle, preporuča se uvijek stavljati razmake prije i poslije operatora čak i kada sintaksa to ne zahtijeva.

Slijedi pregled najčešćih operatora u Pythonu. Svrha ovog dijela je dati pregled operatora, ne podrobno objasniti korištenje svakog. Većina ovih operatora će se detaljnije objasniti kasnije u tekstu tamo gdje to najviše odgovara gradivu, a na ove tablice se uvijek možete vratiti kao referencu.

2.2.1. Pridruživanje vrijednosti varijabli

Daleko najčešći operator koji ćemo koristiti u kôdu je *operator za pridruživanje vrijednosti varijabli*. To je operator `=`. Važno je zapamtiti da ovaj operator ne provjerava jednakost (tome služi operator `==`), već dodjeljuje vrijednosti nekoj varijabli. U Pythonu stoji i ideja da ovime dodjeljujemo imena različitim vrijednostima kako bi se na njih kasnije mogli referirati. To će često biti vrijednosti koje ne znamo za vrijeme pisanja programa kao što je to slučaj kada korisnika zatražimo unos funkcijom `input`.

Primjer 2.2: Pridruživanje vrijednosti varijabli

```
1 >>> x = 16 # pridruži vrijednost 16 novoj varijabli x
2 >>> y = 26 # pridruži vrijednost 26 novoj varijabli y
3 >>> x + y # rezultat ovog izračuna nismo pridružili niti jednoj varijabli
4 42
5 >>> z = x + y # definiraj novu varijablu z kako bi se kasnije mogao pozvati na rezultat
6 >>> print(z) # pozovi se na vrijednost varijable z
7 42
8 >>> z = y - x # pridruži novu vrijednost varijabli z
9 >>> print(z) # pozovi se na vrijednost varijable z
10 10
11
12 >>> text = input("Upiši neki tekst: ") # pridruži korisnički unos varijabli "text"
13 Upiši neki tekst: neću
14 >>> print(text) # varijabla text se sada referira na što god da je korisnik upisao
15 'neću'
```

Važno je primijetiti da su nam varijable nužne kako bi programirali. Egzaktne vrijednosti vrlo često nisu poznate za vrijeme pisanja programa. Na primjer, varijabla `text` se referira na rezultat izvršavanja funkcije `input`, odnosno na koji god tekst da je korisnik upisao. Bez korištenja te varijable ne bismo imali načina da se pozovemo na korisnički unos koji može biti bilo što.

2.2.2. Aritmetički operatori

Operatori koji su nam najpoznatiji su operatori iz osnova matematike. To su aritmetički operatori i najčešće se koriste s brojevima, ali neki se mogu koristiti i s drugim vrstama vrijednosti, kao što ćemo vidjeti u idućem poglavlju. Pregled je vidljiv u tablici 1.

Tablica 1: Aritmetički operatori

operator	operacija	primjer	rezultat
+	zbrajanje	$7 + 2$	9
-	oduzimanje	$7 - 2$	5
*	množenje	$7 * 2$	14
**	potenciranje	$7 ** 2$	49
/	dijeljenje	$7 / 2$	3.5
//	cjelobrojno dijeljenje	$7 // 2$	2
%	ostatak cjelobrojnog dijeljenja	$7 \% 2$	1

Zanimljivost kod aritmetičkih operatora je da se svi mogu spojiti s operatorom za pridruživanje vrijednosti varijabli (tj. `=`) kako bi se skratilo pisanje izraza poput `x = x + 1` u `x += 1`. Drugim riječima, možemo u isto vrijeme odraditi aritmetičku operaciju i rezultat pridružiti varijabli. Ovo je najlakše objasniti primjerom 2.3.

Primjer 2.3: Skraćeno izvršavanje aritmetičkih operacija i pridruživanja varijabli

```
1  >>> x = 1
2  >>> x = x + 2 # zbroji x i 2 pa pridruži novu vrijednost varijabli x
3  >>> print(x)   # x sada ima novu vrijednost, nije više 1
4  3
5  >>> x += 2    # isto što i x = x + 2 samo kraće za pisati
6  >>> print(x)
7  5
8  >>> x *= 2    # isto što i x = x * 2 samo kraće za pisati
9  >>> print(x)
10 10
11 >>> x /= 2    # isto što i x = x / 2
12 >>> print(x)
13 5.0
```

2.2.3. Operatori za usporedbu

Osim aritmetičkih operacija, vrijednosti često uspoređujemo. Sve vrijednosti možemo međusobno provjeriti da su jednake koristeći se operatorom `==` ili nejednake koristeći se operatorom `!=`. Kod vrijednosti koje podržavaju sortiranje možemo još i provjeravati da li su veće ili manje od drugih vrijednosti. Operatore za usporedbu možemo vidjeti na tablici 2.

Tablica 2: Operatori za usporedbu

operator	operacija	primjer	rezultat
<code>==</code>	jednako	<code>7 == 2</code>	False
<code>!=</code>	nejednako	<code>7 != 2</code>	True
<code><</code>	manje	<code>7 < 2</code>	True
<code><=</code>	manje ili jednako	<code>7 <= 2</code>	True
<code>></code>	veće	<code>7 > 2</code>	False
<code>>=</code>	veće ili jednako	<code>7 >= 2</code>	False

2.2.4. Logički operatori

Različite operacije je često potrebno i logički povezivati. Na primjer provjeravati da je više uvjeta zadovoljeno ili da je barem jedan od uvjeta zadovoljen. Tome služe logički operatori `and`, `or` i `not` prikazani na tablici 3. Ovi operatori zajedno s operatorima za usporedbu imaju posebno značajnu ulogu kod kondicionala, odnosno *if ... then ... else* konstrukcija.

2.2.5. Operatori za provjeru članstva

Često su korisni i operatori za provjeru članstva. Ovo su dva operatora koja nam govore da li neki tekst ili struktura podataka sadrži određeni element. Uloga ovih operatora će nam postati puno

Tablica 3: Logički operatori

operator	operacija	primjer	rezultat
and	logičko i	$7 > 2$ and $7 < 10$	True
or	logičko ili	$7 < 2$ or $7 < 10$	True
not	logička inverzija	not $7 > 2$	False

jasnija kada naučimo strukture podataka, ali za sada primjere možemo pokazati koristeći se tekstom. Operatori za provjeru članstva su prikazani na tablici 4.

Tablica 4: Operatori za provjeru članstva

operator	operacija	primjer	rezultat
in	sadrži	„a” in „abc”	True
not in	ne sadrži	„a” not in „abc”	False

2.2.6. Operatori za provjeru identiteta

Uz provjeravanje jednakosti postoje i operatori za provjeru identiteta koji su vidljivi na tablici 5. Važno je primijetiti da ovi operatori nisu isto što i provjera jednakosti. Provjera jednakosti provjerava da li se dvije vrijednosti mogu smatrati ekvivalentnim odnosno “istima”, a provjera identiteta provjerava da li se radi o istoj vrijednosti u memoriji računala.

Tablica 5: Operatori za provjeru identiteta

operator	operacija	primjer	rezultat
is	je isti objekt	True is 1	False
is not	ne nije isti objekt	True is not 1	True

Ovo će početi imati više smisla kada dođemo do objektnog programiranja, ali za sada možemo upotrebu prikazati sljedećim primjerom:

Primjer 2.4: Provjera jednakosti i operator is

```

1 >>> True == 1 # True se može smatrati jednakom vrijednosti 1
2 True
3 >>> True is 1 # True nije posve ista vrijednost u memoriji kao i 1
4 False

```

2.2.7. Prioritet izvršavanja operacija

U ranijim primjerima prikazivali smo samo izraze koji se koriste jednim operatorom. Što se međutim zbiva kada u istom izrazu koristimo više operatora? Na primjer, koliko je $2 + 2 * 3$? Kako bismo izračunali taj izraz potreban nam je koncept prioriteta operatora. Pogledajmo primjer.

Primjer 2.5: Provjera jednakosti i operatora is

```
1 >>> 2 + 2 * 3 # prvo se množi a onda zbraja
2 8
3 >>> (2 + 2) * 3 # prvo se evaluira operacija u zagradama, a tek onda množi
4 12
```

Kao što znamo iz matematike, postoji zadani redoslijed izvršavanja operatora. Operacije prema prioritetu operatora. U prethodnom primjeru, operator $*$ ima veći prioritet od operatora $+$ pa je prva operacija koja se izvršava operacija $2 * 3$. Ukoliko želimo promijeniti taj redoslijed, moramo koristiti zagrade oko jedne operacije (dakle jednog operatora i njegovih operanada). Vrijedi zapamtiti da zagrade nisu nikad greška. Izraz $2 + 2 * 3$ isti je kao i izraz $2 + (2 * 3)$. Drugim riječima, kada nismo sigurni u zadani prioritet operatora, uvijek možemo koristiti zagrade kako bi se osigurali u redoslijed izvršavanja operacija.

Dok se prikazani primjer koristi konceptima koji su nam najvjerojatnije poznati iz matematike, u programskim jezicima to često nije tako jednostavno. Prvi razlog je zato što se radnje ne moraju ponašati po pravilima iz matematike (iako je to najčešći slučaj), a drugi to što u programskim jezicima postoje operatori koji nam nisu poznati iz matematike.

U svakom slučaju, za Python vrijedi kako je navedeno u sljedećem popisu. Operatori zapisani na vrhu popisa imaju najveći prioritet.

1. izrazi u zagradama
2. izvršavanje funkcija
3. potenciranje ($**$)
4. pretvaranje brojeva u negativne ($-x$)
5. množenje, dijeljenje, cjelobrojno dijeljenje, ostatak ($*, /, //, \%$)
6. zbrajanje i oduzimanje ($+, -$)
7. provjera članstva, provjera identiteta i usporedbe(**in**, **not in**, **is**, **is not**, $<$, \leq , $>$, \geq , \neq , \equiv)
8. booleovi operatori (**not**, **and**, **or**)

Situacija je zapravo nešto kompleksnija, ali ovdje se navode samo koncepti s kojima smo već upoznati. Potpunu tablicu koja definira redoslijed izvršavanja možete pronaći u službenoj [dokumentaciji](#).

2.3. Funkcije i metode

Funkcije su jedan od osnovnih građevnih blokova u suvremenom programiranju i služe provođenju onoga što percipiramo kao „jednu radnju” (iako ta radnja može interno prilično kompleksna).

Operatora, dakle, ima relativno mali broj i obavljaju neke osnovne radnje. Drugi način provođenja radnji u programiranju je funkcijama. Funkcija ima vrlo velik broj i obavljaju najrazličitije radnje koje su najčešće znatno kompleksnije od onih koje obavljaju operatori. Već smo vidjeli funkciju koja ispisuje tekst na ekran (**print**) i koja pita korisnika za unos (**input**). Postoje i mnoge druge funkcije, za sortiranje, zbrajanje svih brojeva u nekom popisu, pristup tekstualnim datotekama, kopiranje i brisanje datoteka, slanje elektroničke pošte i tako dalje. Python s verzijom 3.8 ima 69 ugrađenih funkcija vrlo različitih namjena. Ugrađene funkcije su one koje dolaze kao sastavni dio samog jezika i s mnogima od njih ćemo se upoznati kasnije u ovom tekstu, a cijeli popis možete pronaći u službenoj [dokumentaciji](#).

Uz ugrađene funkcije, Python dolazi s velikom „knjižnicom” proširenja (eng. *add-on* ili *plugin*). Ta proširenja u Pythonu nazivamo *modulima* i detaljnije se obrađuju u poglavlju 4. Za sada nam je važno da moduli donose mnoge dodatne funkcije za matematiku, za rad s različitim vrstama podataka, datotekama, sustavom ili pak slanje elektroničke pošte, da spomenemo samo neke mogućnosti. Osim modula koji dolaze s Pythonom, možemo i preuzeti velik broj modula koje je razvila zajednica. Također, ne samo da možemo definirati vlastite funkcije¹³ nego bez toga nećemo daleko dogurati s programiranjem. Funkcija dakle teoretski ima beskonačno.

Za sada nam je važno naučiti neke temeljne koncepte vezane uz funkcije, a kroz ovaj tekst ćemo se s mnogima i pobliže upoznati gdje to bude svrshishodno. Kada se upoznamo s osnovama, naučiti ćemo i definirati vlastite funkcije.

Svaka funkcija:

1. Prima 0 ili više ulaznih vrijednosti, odnosno parametara (koji se često nazivaju i argumenti).
2. Provodi neke radnje (na temelju ulaznih vrijednosti ako postoje).
3. Vraća neku vrijednost. Ako rezultat nije relevantan vraća vrijednost **None**¹⁴

Što je dakle funkcija u programskim jezicima? Ulazne vrijednosti za funkciju zovemo *parametri* ili *argumenti*. Python interno koristi engleski izraz *argument*, ali mi ćemo koristiti hrvatski izraz *parametar* jer nam je jeziku prirodniji.

Funkcija može i ne mora primiti parametre, zatim se u funkciji dešavaju određene radnje (npr. zbrajaju se ulazni parametri ili se ispisuju na ekran) i na kraju funkcija vraća neku vrijednost. Funkcija koja zbraja ulazne parametre vraća njihov zbroj kao rezultat. Kod te funkcije, kao i kod većine, rezultat je relevantan i uopće razlog izvršavanja funkcije. Kod funkcije **print**, funkcija ispisuje na ekran, a vraća vrijednost **None**. Funkcije čija povratna vrijednost nije relevantna vraćaju vrijednost **None**. U svakom slučaju, funkcije u Pythonu uvijek imaju povratnu vrijednost.

¹³Kao i vrste podataka, metode i module, ali ne i operatore.

¹⁴Dok prve dvije točke stoje za sve programske jezike, treća nije univerzalna.

Parametri se pišu u oblike zagrada koje kod funkcija i metoda imaju posebno značenje i označavaju naredbu¹⁵ za izvršavanje funkcije. Čak i kada funkcija ne prima nikakve parametre, oblike zagrada su potrebne kako bi se funkcija izvršila. U engleskom žargonu često kažemo i da se funkcija „poziva“ (eng. *call*), a to rješenje koristi i Python pa ćemo često naići na jezično rješenje da treba „pozvati funkciju“, odnosno u engleskoj literaturi „*call a function*“, što znači isto što i „izvršiti funkciju“. Pogledajmo primjer 2.6.

Primjer 2.6: Izvršavanje funkcije

```
1  >>> print() # izvrši funkciju print bez parametara, odnosno ispiši prazan redak
2
3  >>> print      # referiraj se na funkciju print bez izvršavanja te funkcije
4  <built-in function print>
5  >>> print('Ispiši me!') # izvrši print s jednim parametrom, tekstom "Ispiši me!"
6  'Ispiši me!'
7
8  >>> x = 1
9  >>> x() # pokušaj izvršiti broj
10 Traceback (most recent call last):
11 File "<pyshell#3>", line 1, in <module>
12 x()
13 TypeError: 'int' object is not callable
```

Kao što vidimo u zadnjem slučaju, kada pokušamo oblik zagrada izvršiti nešto što nije funkcija dobivamo grešku `TypeError: 'int' object is not callable`. U slobodnom prijevodu, greška u vrsti podataka: objekt vrste cijeli broj se ne može pozvati, odnosno nije izvršiv. Navedena greška demonstrira upotrebu ranije opisane terminologije.

Važno: Izvršavanje funkcija

Funkcije se pozivaju oblik zagrada. Oblike zagrada nakon riječi naznačuju da se neki kôd poziva. Na primjer, `print` se jednostavno referira na tu funkciju i ne izvršava je. `print()` izvršava tu funkciju.

2.3.1. Pozivanje i parametri

Funkcije i metode, dakle, provode radnje na temelju ulaznih parametara. Ponekad primaju i nula parametara, ali to je rijed i najjednostavniji slučaj. Kako se parametri šalju funkcijama kad ih je više od jedan? Postoje dva načina: pozicijski ili po imenu. Do sad smo koristili samo pozicijski pristup i slali samo jedan parametar. Pogledajmo funkciju `round` koja zaokružuje broj na cijeli ili na određen broj decimala kao primjer funkcije s dva parametra.

¹⁵koja je tehnički gledano operator

Primjer 2.7: Obvezni i opcionalni parametri

```
1 >>> pi = 3.1416
2 >>> round(pi) # obavezan parametar, što se zaokružuje, bez toga radnja nema smisla
3 3
4 >>> round(pi, 2) # drugi parametar je opcionalan, na koliko decimala
5 3.14
```

Funkcija `round`, dakle, uzima jedan obvezan i jedan opcionalan parametar. U primjeru 2.7 smo parametre definirali pozicijski. Prvi parametar je broj koji se zaokružuje, a drugi broj decimala na koji će se zakruživati. Različite funkcije imaju posve različite parametre i njihov broj ovisi o tome što funkcija radi. Kako saznati parametre neke funkcije? Možemo čitati *online* dokumentaciju ili pak iskoristiti ugrađenu funkciju `help`.

2.3.2. Interna dokumentacija i funkcija `help`

Ukoliko u Pythonu potražimo pomoć za funkciju `round` dobit ćemo sljedeći ispis:

Primjer 2.8: Pomoć za funkciju `round`

```
1 >>> help(round)
2 """
3 Help on built-in function round in module builtins:
4
5     round(number, ndigits=None)
6         Round a number to a given precision in decimal digits.
7
8     The return value is an integer if ndigits is omitted or None. Otherwise
9     the return value has the same type as the number. ndigits may be negative.
10    """
```

Primijetite razliku između `help(round)` i `help(round())`. U prvom slučaju ne izvršavamo funkciju `round` već se na nju referiramo pa ju funkcija `help` prima kao parametar. U drugom slučaju izvršavamo funkciju `round` pa će funkcija `help` primiti rezultat izvršavanja te funkcije kao parametar, što nije ono što želimo postići.

Redak teksta koji nam opisuje koje parametre prima ova funkcija je `round(number, ndigits=None)`. Nju valja čitati ovako: „Funkcija `round` prima jedan obavezan parametar koji se zove `number` te jedan opcionalan parametar `ndigits`“. Parametar `ndigits` je opcionalan zato jer mu je već pridružena vrijednost `None`. Svi parametri kojima je već pridružena neka vrijednost su opcionalni i moramo ih definirati samo ukoliko želimo promijeniti unaprijed zadanu vrijednost.

Parametre možemo jednostavno poslati pozicijski u ovu metodu, na prvom mjestu nalazi se `number`, a na drugom, opcionalno, `ndigits`. Vidimo da svaki parametar uz poziciju ima i svoje ime. Ta imena možemo koristiti prilikom pozivanja funkcije kako bi parametre definirali putem imena, a ne pozicije. Pogledajmo primjer:

Primjer 2.9: Pozicijski i imenovani parametri

```
1 >>> n = 3.142
2 >>> round(number=n) # bilo koji parametar možemo i imenovati
3 3
4 >>> round(number=n, ndigits=2) # sintaksa je ista pridruživanju vrijednosti varijabli
5 3.14
6 >>> round(ndigits=2, number=n) # kada su parametri imenovani, pozicija je nebitna
7 3.14
```

Imenovani parametri su korisni kad želimo preskočiti neki opcionalan parametar i kad funkcije koje koristimo imaju velik broj parametara i želimo osigurati da im nismo zamjenili redoslijed. Korištenje imenovanih parametara često i poboljšava čitljivost kôda, pogotovo kod funkcija koje primaju velik broj ulaznih vrijednosti. Postoje i funkcije koje primaju varijabilan broj parametara i kod kojih moramo koristiti imenovane parametre kako bi postigli određenu funkcionalnost. Kao kompleksniji primjer možemo prikazati naredbu **print** koju smo do sada koristili samo u najosnovnijem obliku.

Primjer 2.10: Pomoć za funkciju print

```
1 >>> help(print)
2 Help on built-in function print in module builtins:
3
4 print(*args, **kwargs)
5     print(value, ..., sep=' ', end='\n', file=sys.stdout, flush=False)
6
7     Prints the values to a stream, or to sys.stdout by default.
8     Optional keyword arguments:
9         file: a file-like object (stream); defaults to the current sys.stdout.
10        sep: string inserted between values, default a space.
11        end: string appended after the last value, default a newline.
12        flush: whether to forcibly flush the stream.
```

Usredotočimo se za sada samo na parametre funkcije **print**. Vidimo novi koncept. Prvi parametar se zove **value**, a nakon njega dolazi **....**. To znači da možemo poslati bilo koji broj vrijednosti kao parametre za **value**. Sve ove vrijednosti će se ispisati na ekran razdvojene razmakom, osim ako nismo naredili drugačije. Pogledajmo primjer:

Primjer 2.11: Funkcija print s više parametara

```
1 >>> print('a', 'b', 'c')
2 a b c
```

Funkcija **print** je u liniji 1 primila tri vrijednosti koje će ispisati, **'a'**, **'b'** i **'c'**. Sve tri vrijednosti su ispisane razdvojene razmakom, a na kraju je isписан znak za prelazak u novi redak. Ove mogućnosti možemo kontrolirati parametrom **sep**, koji definira znak koji razdvaja vrijednosti, i parametrom

`end` koji definira znak koji s kojim se završava ispis. Obzirom da se sve vrijednosti koje pošaljemo pozicijski ispisuju razdvojene znakovima koje definira `sep` i završavaju znakovima koje definira `end`, kako poslati te parametre? Koristeći se imenima. Pogledajmo primjer.

Primjer 2.12: Funkcija print s više parametara i definiranim sep i end

```
1 >>> print('a', 'b', 'c', sep=' - ', end=' ... \n')
2 a - b - c ...
3 >>> print('a', 'b', 'c', sep='\n')
4 a
5 b
6 c
```

U prikazanom primjeru, '`\n`' se referira na znak za novi redak, što je pobliže opisano u poglavlju o tekstu. Redak 1 prikazuje naredbu koja ispisuje tri vrijednosti i spaja ih sa znakovima razmak, crtica, razmak, a završava ispis sa znakovima razmak, tri točkice i novim retkom. Redak 3 prikazuje naredbu koja koristi znak za novi redak kao `sep` pa se svaka vrijednost ispisuje u novom retku.

2.3.3. Metode

Metode su posebna vrsta funkcija. To su funkcije vezane za vrste vrijednosti i uvijek rade nešto s vrijednošću za koju su vezane. Pogledajmo razliku između funkcije `print`, i metode `upper` koju posjeduju vrijednosti vrste tekst, odnosno u Python terminima `str`, i koja pretvara sva mala slova u velika.

Primjer 2.13: Funkcija vs. metoda

```
1 >>> x = 1
2 >>> t = 'tekst'
3 >>> print(x)
4 1
5 >>> print(t)
6 tekst
7 >>> t.upper()
8 'TEKST'
9 >>> x.upper()
10 Traceback (most recent call last):
11 File "<pyshell#5>", line 1, in <module>
12 x.upper()
13 AttributeError: 'int' object has no attribute 'upper'
```

U načelu, ugrađene funkcije implementiraju radnje koje se mogu provoditi s više vrsta vrijednosti. Na primjer `print(t)` ispisuje tekstualni prikaz varijable `t` bez obzira na vrstu vrijednosti koja je toj varijabli pridružena. Hipotetska funkcija `upper(t)` bi dozvoljavala varijabli `t` da bude samo tekst pa ju je logičnije vezati uz samu vrijednost: `t.upper()`. `t.upper(t)` bi bilo u ovom slučaju

redundantno pisati pa se prepostavlja da metoda prima vrijednost prije točke kao prvi parametar. Na taj način je funkcija `upper` dostupna samo kroz tekstualne vrijednosti što pogoduje organizaciji kôda jer ju smješta u jedini kontekst u kojem je iskoristiva. Poziv `x.upper()` javlja grešku `AttributeError: 'int' object has no attribute 'upper'` jer objekti vrste `int` nemaju „mogućnost” odnosno metodu `upper`: to kod brojeva jednostavno nema smisla jer se veže uz koncept promjene veličine slova.

Važno: Metode

Metode su funkcije koje su vezane uz određenu vrstu vrijednosti i implicitno primaju tu vrijednost kao prvi parametar.

3. Podaci: Vrijednosti i njihove vrste

Računalo može provoditi radnje samo s *podacima*. Broj 42 je podatak, kao i 3.14. Tekst „Život, svemir i sve!” je podatak. Ove podatke ne percipiramo kao zbirke podataka pa ih uobičajeno jednostavno zovemo *vrijednosti*. Ne treba puno razmišljati kako bi shvatili da postoji beskonačno različitih vrijednosti. Također, sjetimo se sljedećeg programa:

Primjer 3.1: Nepoznati podatak za vrijeme izvršavanja programa

```
1 text = input("Unesi tekst i pritisni <enter>: ")
2 print(text)
3 input("Pritisni <enter> za kraj")
```

U programu prikazanom u primjeru 3.1, vrijednost varijable `text` je prilikom pisanja programa nepoznata. To je što god da je korisnik koji je pokrenuo program unio kad ga je računalo to zatražilo. Drugim riječima, ne samo da postoji beskonačno različitih vrijednosti već iste najčešće nisu poznate prilikom pisanja programa. Ovo mora biti tako: kada bi sve vrijednosti bile unaprijed zapisane u neki program, taj program bi uvijek radio istu stvar!

U uvodu smo već uočili da postoje različite vrste vrijednosti. Čak i izvan sfere programiranja razlikujemo „brojke i slova”. Osnovne vrste vrijednosti u kontekstu programiranja su **cijeli i decimalni brojevi, tekst, booleove vrijednosti i vrijednost None**¹⁶. Ostale vrste vrijednosti možemo stvoriti koristeći se ovim osnovnim vrstama i strukturama podataka (o kojima će biti riječ kasnije). Na primjer, datum se sastoji od tri cijela broja, a možemo ga ljepše prikazati ukoliko ga pretvorimo u tekst sa znakovima „.”, „-“ ili „/“ između znamenki. Ali čak i u tom slučaju, datum je tri broja koji ima posebna pravila prikaza kao tekst i posebna pravila za zbrajanje i oduzimanje na razini brojeva. Sve vrste vrijednosti koje nam dakle trebaju za rad s datumima su cijeli brojevi i tekst za potrebe prikaza. Osnovne vrste vrijednosti su dakle temeljne za programiranje i zapis strukturiranih podataka kao i stvaranje kompleksnijih vrsta vrijednost pa krenimo s upoznavanjem istih.

U ovom dijelu ćemo objasniti atomske vrijednosti, odnosno cijele i decimalne brojeve, booleove vrijednosti i vrijednost `None`. To su one vrijednosti koje ne možemo raščlaniti na sastavne dijelove. Booleove vrijednosti (`True` i `False`) i vrijednost `None` su uistinu jednostavne vrijednosti i neće nam trebati puno da opišemo rad s njima. Brojevi su znatno kompleksnija tema, ali rad s njima nam je već bar donekle poznat iz matematike. S druge strane, tekst je vrlo važno podrobniјe objasniti jer je znatno kompleksnija tvorevina od ostalih osnovnih vrsta vrijednosti. Također, rad s računalnim tekstrom nam nije toliko poznat iz drugih područja i specifičan je za programiranje. Za razliku od brojeva, tekst slijedi druga pravila na papiru i na računalu (što uključuje i rad u softveru koji imitira papir, kao što je npr. *Microsoft Word*) pa su nam pristup radu i mogućnosti manje poznate. Naravno, tekst je od vrlo velikog značaja za programiranje, World Wide Web i razmjenu podataka. Radi svega navedenog, tekstu će se posvetiti zasebno poglavlje.

¹⁶Koja se u mnogim drugim jezicima i bazama podataka često zove `null`.

3.1. Brojevi

Postoje više vrsta brojeva, a one koje daleko najčešće koristimo su cijeli i decimalni brojevi. Ove vrste vrijednosti se u Pythonu nazivaju `int` i `float` što su relativno standardni nazivi za ove vrste vrijednosti u programiranju i bazama podataka. Riječ `int` je skraćeni oblik engleske riječi *integer* koja doslovno znači cijeli broj. Riječ `float` dolazi od engleskog izraza *floating point number* i ovaj koncept je malo problematičniji jer se ponešto razlikuje od decimalnih brojeva koji su nam poznati iz matematike s ploče u školi. Takve brojeve možemo shvatiti kao računalnu aproksimaciju decimalnih brojeva koji omogućuju varijaciju između raspona i preciznosti. Ipak, u daleko najvećem broju problema koje rješavamo programiranjem, `float` brojeve možemo shvatiti kao decimalne, a razlika nam je jedino važna ukoliko zahtijevamo preciznost na jako velikom broju decimala. Također, za razliku od jezika niže razine i baza podataka, Python nema više vrsta cijelih i decimalnih brojeva koje podržavaju različite minimalne i maksimalne veličine ili broj decimala pa u ovu temu nećemo ulaziti jer je nepotrebna za osnove programiranja i većinu programa napisanih u Pythonu¹⁷.

S brojevima se najčešće radi putem aritmetičkih operatora. Slijede neki primjeri iz interaktivnog rada s Pythonom s kojima smo se već upoznali kod objašnjenja operatora, ali vrijedi ponoviti. Obzirom da su brojevi i operacije s brojevima došle „s papira”, najčešće radnje s brojevima provodimo upravo kroz operatore jer nam je tako najprirodnije i najkraće pisati.

Primjer 3.2: Najčešće operacije s brojevima

```
1  >>> 12 + 8
2  20
3  >>> 12 - 8
4  4
5  >>> 12 * 8
6  96
7  >>> 12 ** 8 # potenciranje, 12 na 8
8  429981696
9  >>> 12 / 8
10 1.5
11 >>> 12 // 8 # cjelobrojno dijeljenje
12 1
13 >>> 12 % 8 # ostatak cjelobrojnog dijeljenja
14 4
```

Operatore nećemo podrobnije ovdje opisivati jer su detaljnije prikazani u poglavlju 2. Osim standardnih matematičkih operacija s operatorima, Python ima ugrađene dodatne matematičke funkcije i konstante mnoge od kojih su dostupne kroz *standardan modul math*. „Modul” je proširenje mogućnosti Pythona i možemo ga jednostavno shvatiti kao *plug-in*. „Standardan” modul znači da se radi o modulu koji dolazi s Pythonom i uvijek je dostupan, odnosno koji ne zahtijeva dodatan korak instalacije modula. U primjeru 3.3 koristimo dodatne funkcije koje donosi modul `math`, a zadržimo

¹⁷Ako pak krenete programirati, na primjer, rakete i svemirske brodove, informirajte se. Barem je jedna već pala radi pogrešnih konverzija iz jedne vrste broja u drugi, vidi na primjer Ariane 5.

se za sada na brojevima, dok će o modulima biti riječ u poglavlju 4:

Primjer 3.3: Još operacija s brojevima

```
1 >>> round(3.1416)      # funkcija za zaokruživanje je ugrađena u Python
2 3
3 >>> round(3.1416, 2)
4 3.14
5 >>> import math         # koristiti ćemo modul math pa ga moramo uključiti
6 >>> math.ceil(3.1416)   # zaokruži na prvi viši cijeli broj, obratno je "floor"
7 4
8 >>> math.sqrt(625)      # drugi korijen
9 25.0
10 >>> math.sin(45)        # sinus; uključene su i ostale trigonometrijske funkcije
11 0.8509035245341184
12 >>> math.pi
13 3.141592653589793    # konstanta π
```

Modul `math` donosi i mnoge druge mogućnosti, a postoje i kompleksna proširenja Pythona orientirana na rad s brojevima bilo da se radi o naprednijoj matematici ili specijalizacijama poput statistike. Obzirom da se ovdje u načelu radi ili o poznatim nam matematičkim postupcima i funkcijama (u slučaju modula `math`, to su mogućnosti poput korjenovanja i trigonometrijskih funkcija) ili pak o naprednim područjima nevezanim za osnove programiranja (npr. statistika, strojno učenje) no o novim konceptima ovdje možemo stati s prikazom rada s brojevima i prikazati druge vrste vrijednosti koje su specifičnije za programiranje.

3.2. Booleove vrijednosti

Različitih brojeva i tekstualnih nizova ima beskonačno, ali samo su dvije booleove vrijednosti i označavaju „da” i „ne”, odnosno istinu i neistinu, postoji i ne postoji, ima struje i nema struje, 1 i 0 ... Ove dvije vrijednosti su neobično važne za računarstvo jer su to binarne znamenke koje u kontekstu suvremenih digitalnih električkih računala tvore binarni brojevni sustav putem kojeg kodiramo bilo koje podatke za potrebe interakcije s računalnim hardverom odnosno za potrebe pohrane u memoriju i izvršavanje instrukcija. U programiranju, ove dvije vrijednosti imaju i šиру logičku upotrebu, kao što ćemo uskoro vidjeti u primjerima. U Pythonu ih nazivamo `True` i `False`.

3.2.1. Usporedba brojeva

Do bool vrijednosti u programima često dolazimo posebnim operatorima i metodama za usporedbu. Ovakvi operatori i metode služe provjeri istinitosti neke tvrdnje odnosno odgovaraju na da-ne pitanja. Pogledajmo prvo najčešće operatore za usporedbu brojeva:

Primjer 3.4: Usporedba brojeva

```
1 >>> x = 2    # ovo je pridruživanje varijabli, a ne provjera jednakosti
2 >>> y = 3
3 >>> x < y    # x je manje od y
4 True
5 >>> x >= y   # x je veće ili jednako y
6 False
7 >>> x == y   # x je jednako y
8 False
9 >>> x != y   # x je različit od y
10 True
11 >>> x + y == 5 # rezultat izraza "x + y" iznosi 5
12 True
13 >>> x + (y == 5) # što se ovdje dogodilo ???
14 2
```

Neke detalje smo spomenuli već u uvodu i podrobnije objasnili u poglavlju 2, ali vrijedi ponoviti. Primijetimo operator `==` u izrazu `x == y`. Rekli smo da operator `=` znači pridruživanje vrijednosti varijabli. Bilo bi više značno koristiti isti znak za operator koji provjerava jednakost pa za to postoji poseban operator: `==`.

Na primjer, u matematici:

Primjer 3.5: Znak „=” u matematici

```
1 x = 1      # (pridruživanje: neka x bude 1)
2 x + 1 = 2  # (tvrdnja jednakosti: x + 1 je jednako 2)
```

U Pythonu:

Primjer 3.6: Operatori „=” i „==” u programiranju

```
1 >>> x = 1      # pridruživanje: "neka x bude 1", ovo nije izraz pa nema rezultata
2 >>> x + 1 == 2 # provjera jednakosti: "da li se izraz "x + 1" evaluira u 2"
3 True
```

A kako to da je izraz `x + y == 5` različit od izraza `x + (y == 5)`? Prvi dio odgovora leži u redoslijedu izvršavanja operacija. Kao što je opisano u poglavlju 2, prvo se provode aritmetičke operacije pa zatim operacije usporedbe. U izrazu `x + y == 5` prvo se provodi zbrajanje pa tek zatim usporedba. Taj izraz je, dakle, isto što i `(x + y) == 5`. U izrazu `x + (y == 5)` smo zagradama promijenili redoslijed izvršavanja operacija: prvo se provodi usporedba `y == 5` koja vraća rezultat `False`. Zatim se provodi zbrajanje, a u ovom slučaju to je izraz `x + False`. `False` je ekvivalentan vrijednosti 0 pa je taj izraz isto što i `x + 0` te iznosi vrijednosti varijable `x`, odnosno `2`. Za redoslijed izvršavanja operatora znamo kako iz prijašnjeg poglavlja tako i iz osnova matematike. Za vrijednosti `True` i

False vrijedi zapamtiti da su ekvivalentne vrijednostima `1` i `0` i da mnogi jezici dopuštaju aritmetičke operacije s njima. Navedeno je pobliže prikazano u primjeru 3.7.

Primjer 3.7: Booleove vrijednosti su (skoro) isto što i 0 i 1

```
1 >>> n = 42
2 >>> n + True # True je jednak 1
3 43
4 >>> n - True
5 41
6 >>> n + False # False je jednak 0
7 42
8 >>> n * False
9 0
10 >>> True == 1
11 True
12 >>> True is 1 # ali True je u memoriji različita vrijednost od 1
13 False
14 >>> True is not 1
15 True
```

3.2.2. Usporedba drugih vrsta vrijednosti

Situacije koje provjeravamo s očekivanim odgovorima „da” i „ne” ovise najviše o vrstama vrijednosti. Za brojeve se odnose na matematičke koncepte (veće, manje, jednako ...), ali što je na primjer s tekstrom? Tekst podržava mnoštvo tvrdnji koje možemo provjeravati, pogledajmo neke od njih:

Primjer 3.8: Usporedba teksta

```
1 >>> a = 'nešto'
2 >>> b = 'nešto drugo'
3 >>> a == b      # većina osnovnih vrsti podataka dopušta provjeru jednakosti
4 False
5 >>> 'd' in a   # da li se znak 'd' nalazi u tekstu a
6 False
7 >>> 'dr' in b  # da li se znakovi 'drugo' nalaze u tekstu b
8 True
9 >>> b.startswith(a) # posebne provjere se često provode posebnim metodama za vrste vrijednosti
10 True
11 >>> s = '122'
12 >>> s.isdigit()    # da li se tekst sastoji samo od brojeva?
13 True
14 >>> s = 'abc'
15 >>> s.isalpha()     # da li se tekst sastoji samo od slova?
16 True
17 >>> s = 'abc4'
18 >>> s.isalpha()
19 False
```

3.2.3. Koje vrijednosti postoje?

Također, bilo koju vrijednost možemo reducirati na bool vrijednost odnosno na „postoji/ne-postoji”. Velika većina vrijednosti se procjenjuje kao **True** jer se odnosi na vrijednost koju smatramo „postojećom”. Kod brojeva je ovdje očito o čemu se priča, 0 se procjenjuje kao **False**, a svi ostali brojevi kao **True**. Dapače, već smo vidjeli su vrijednosti **True** i **False** ekvivalentne brojevima 1 i 0 te da je čak s njima i moguće provoditi aritmetičke operacije. Kod ostalih vrijednosti, međutim, također postoje „prazne vrijednosti” koje se smatraju **False**. Riječ je u načelu o praznim „zbirkama”: tekst od 0 znakova, popis s 0 elemenata itd. S mnogim zbirkama, odnosno *strukturama podataka*, ćemo se sresti u idućim poglavlјima jer su strukture podataka nezaobilazna tema za programiranje.

Primjer 3.9: Koje vrijednosti „postoje”?

```
1 >>> bool(42)
2 True
3 >>> bool(0)
4 False
5 >>> bool(None) # vrijednost None je opisana u nastavku ovog poglavlja
6 False
7 >>> bool('neki tekst') # tekst koji sadrži barem jedan znak
8 True
9 >>> bool('') # prazan tekstovni niz, tekst od nula znakova
10 False
11 >>> bool([]) # prazan popis, više o popisima kasnije
12 False
13 # ali zapamtimo da se prazne zbirke procjenjuju kao False
```

3.2.4. Booleovi operatori

Također, booleove vrijednosti se mogu kombinirati booleovim operatorima **and** i **or**. Bool vrijednost se može i negirati, odnosno pretvoriti u suprotnu bool vrijednost pomoću operatora **not** koji prethodi varijabli, odnosno vrijednosti. Na primjer:

Primjer 3.10: Booleovi operatori

```
1 >>> True and False
2 False
3 >>> True or False
4 True
5 >>> not False
6 True
7 >>> True and not False
8 True
9
10 # shodno gore navedenom:
11 >>> x = 1
12 >>> y = 2
13 >>> x + y == 3 and x == 1
14 True
15 >>> x + y == 1000 and x == 1
16 False
17 >>> x + y == 1000 or y == 2
18 True
19 >>> not x == 1
20 False
21
22 >>> a = 'nešto'
23 >>> b = 'nešto drugo'
24 >>> a.startswith('n') and b.startswith('n')
25 True
26 >>> a.startswith('n') and b.startswith('x')
27 False
28 >>> a.startswith('n') or b.startswith('x')
29 True
30 >>> a.startswith('n') and not b.startswith('x')
31 True
```

3.3. None

`None` je jedinstvena vrijednost koja označava nepostojanje vrijednosti. Drugim riječima, postoji samo jedna moguća vrijednost čija vrsta je `None` i ta vrijednost je `None`. Možda zvuči čudno, ali ova vrijednost je vrlo korisna kada je potrebno eksplicitno zapisati da neka varijabla „nema vrijednost”.

Promotrimo, na primjer, razliku između vrijednosti `None` i vrijednosti `0`.

Primjer 3.11: Čemu služi vrijednost None?

```
1 broj_knjiga = 0
2 broj_knjiga = None
```

U slučaju `broj_knjiga = 0` znači poznatu informaciju: „nula knjiga”. Kada bi se ovaj podatak koristio, na primjer, za broj posuđenih knjiga, vrijednost 0 bi značila da nema posuđenih knjiga. S druge strane, vrijednost `None` kod `broj_knjiga = None`, pak, znači: „broj knjiga je nepoznat”.

Vrijednost `None` posebno je korisna za rad s podacima i dizajn vlastitih funkcija (što je prikazano kasnije). U drugim jezicima i bazama podataka, vrijednost `None` se često naziva `null`.

Za razliku od brojeva, teksta i booleovih vrijednosti, s vrijednosti `None` nemamo posebne radnje jer za ovu vrstu vrijednosti nemaju smisla.

4. Moduli: Proširenja mogućnosti

Programski jezici tipično u svojoj osnovnoj specifikaciji definiraju samo osnovne mogućnosti i vrste vrijednosti. Specifičnije radnje (poput kopiranja datoteka, trigonometrijskih ili statističkih izračuna ili slanja elektroničke pošte), vrste vrijednosti (poput datuma ili putanje na disk) i konstante (poput broja π) se ne nalaze u osnovnoj specifikaciji već u proširenjima jezika. Ova proširenja se vrlo često na engleskom zovu knjižnice (eng. *libraries*), a u Pythonu se zovu moduli (eng. *modules*).

Python modul, dakle, unosi dodatne mogućnosti u jezik. To je ranije napisan kôd čije elemente možemo ponovno koristiti u novim programima. U računalnom slengu, modul možemo shvatiti kao *plug-in*. Već smo upoznali jedan takav modul: `math`. Kako bi mogli početi koristiti modul, potrebno ga je „uvesti” u vlastiti kôd.

Primjer 4.1: Korištenje modula pomoću naredbe import

```
1 import math
2 print(math.sqrt(2))
3 print(math.pi)
```

Rezultat koda gore je ispis korijena iz dva i pi konstante, ali to nije zašto ga ovdje prikazujemo. Linija `import math` govori Pythonu da uveze modul `math` koji je ostatku koda u toj datoteci dostupan kroz ime `math` i to ime se ponaša kao varijabla. Svi članovi tog modula (funkcije, vrste vrijednosti i konstante) dostupni su pisanjem nakon točke. Kao i kod metoda, točka označava članstvo odnosno članove modula koristimo pisanjem točke nakon imena modula kao gore u linijama `math.sqrt(2)` i `math.pi`.

Dvije stvari su nam ovdje važne. Prva je da se kod uvoza modula događa slična stvar kao i u pridruživanju vrijednosti varijabli: neko ime se „rezervira” za određenu upotrebu. Pogledajmo primjer:

Primjer 4.2: Moduli i imena varijabli

```
1 >>> math = 'moja matematika' # definiraj varijablu imenovanu "math"
2 >>> print(math)
3 moja matematika
4 >>> import math # redefiniraj math da se referira na modul
5 >>> print(math)
6 <module 'math' (built-in)>
7 >>> print(math.pi)
8 3.141592653589793
9 >>> math = 'moja matematika' # redefiniraj math da se referira na tekst
10 >>> print(math.pi) # javlja grešku jer objekt vrste string nema član imenovan "pi"
11 Traceback (most recent call last):
12   File "<pyshell#11>", line 1, in <module>
13     print(math.pi)
14 AttributeError: 'str' object has no attribute 'pi'
```

Riječ „math”, naravno, nema posebno značenje u Pythonu pored toga što je naziv standardnog modula i smije se koristiti proizvoljno. Kada ne koristimo modul math, ovo nije problem. Ukoliko prikazano jest problem, jer imamo vlastitu varijablu koju želimo zvati isto kao i neki modul koji želimo koristiti, najbolje je promijeniti ime variable, ali postoji i mogućnost promjene naziva modula prilikom uvoza:

Primjer 4.3: Korištenje modula pod drugim imenom

```
1 # nakon riječi "as" pišemo ime pod kojim želimo da se modul uveze
2 >>> import math as matematika
3 >>> math = 'moja matematika'
4 >>> print(math)
5 moja matematika
6 >>> print(matematika.pi)
7 3.141592653589793
8 >>> print(math.pi)
9 Traceback (most recent call last):
10   File "<pyshell#75>", line 1, in <module>
11     print(math.pi)
12 AttributeError: 'str' object has no attribute 'pi'
```

Također, Python dozvoljava i uvoz samo jednog člana nekog modula.

Primjer 4.4: Uvoz jednog člana modula

```
1 >>> from math import pi
2 >>> print(pi)
3 3.141592653589793
4 >>> pi = 100
5 >>> print(pi)
6 100
```

Na ovaj način, ne uvozimo ime `math` već direktno ime `pi`. To znači da nam ime `math` u ostatku koda nije relevantno, ali ako redefiniramo varijablu `pi`, izgubiti ćemo vrijednost koju smo uvezli iz modula `math`. Ovaj način uvoza je koristan kada želimo koristiti samo jedan ili mali broj članova nekog modula jer možemo koristiti naziv člana modula direktno (na primjer `pi`) radije nego u obliku `math.pi` (na primjer `math.pi`). Kao i kod uvoza cijelih modula, članove možemo preimenovati koristeći se riječi `as`.

Primjer 4.5: Uvoz jednog člana modula s preimenovanjem

```
1 >>> from math import pi as x
2 >>> print(x)
3 3.141592653589793
```

4.1. Standardna knjižnica

Kako to da smo nakon osnovne instalacije Pythona mogli jednostavno napisati `import math` i modul `math` je dostupan? Kao što smo već u uvodu spomenuli, jedna od odluka Pythona je da su “baterije uključene“. To znači da Python dolazi s velikim brojem modula koji su uključeni u instalaciju Pythona. Te module zajednički nazivamo “standardnom knjižnicom“ i ona dolazi s velikim brojem modula koji proširuju Python s kojekakvim mogućnostima. Popisu modula i dokumentaciji možete pristupiti [ovdje](#).

S mnogim korisnim modulima ćemo se upoznati kroz tekst, a nabrajati ih sve ovdje ne bi bilo svrshishodno jer u standardnoj knjižnici postoji velik broj modula. Slijedi odabir često korisnih modula kako bi dobili dojam o čemu se radi i informirali se o mogućnostima koje su dostupne kroz standardnu instalaciju Pythona:

- **rad s tekstom**
 - `string` - znakovi definirani prema ASCII standardu i dodatne radnje s tekstom
 - `unicodedata` - UNICODE šifrarnik za kodiranje teksta
 - `re` - regularni izrazi
- **rad s brojevima**
 - `math` - dodatne matematičke funkcije i konstante
 - `statistics` - dodatne statističke funkcije
 - `random` - generacija slučajnih brojeva
- **rad s vremenom**
 - `time` - očitanje vremena
 - `datetime` - vrste vrijednosti za datume kao i sate, minute ...
- **rad s putanjama i datotekama**
 - `pathlib` - vrsta vrijednosti za putanje na disku
 - `shutil` - radnje s datotekama, kao što su kopiranje, preimenovanje i brisanje
- **rad s podatkovnim datotekama**
 - `csv` - čitanje i pisanje razgraničenog teksta
 - `json` - čitanje i pisanje JSON datoteka
- **rad s internetom i webom**
 - `email`, `smtplib`, `imaplib` - elektronička pošta
 - `html`, `xml` - rad s HTML-om i XML-om
 - `urllib` - rad s URL-ovima, uključujući i dohvata podataka s weba

- **zapisivanje i komprimiranje podataka**
 - `pickle` - zapisivanje Python objekata na disk i usnimavanje istih
 - `sqlite3` - stvaranje SQLite relacijskih baza podataka
 - `zipfile` - rad sa zip komprimiranim datotekama

Sa spomenutim modulima smo tek zagrebilli površinu standardne knjižnice. Ipak, prikazali smo mnoge korisne module, a velik dio standardne knjižnice ima veze temama koje su nam za sada prenapredne, kao što su to funkcionalno programiranje, testiranje, profiliranje i debagiranje kôda, asinkrono i više-procesorsko programiranje i tako dalje. Stoga ćemo se za sada zaustaviti s prikazom standardne knjižnice, a kroz ovaj tekst ćemo se upoznati s mnogim modulima u praksi.

4.2. Instalacija dodatnih modula

Python, dakle, dolazi s mnogim zanimljivim mogućnostima sam po sebi, ali što ako nam treba više? Što ukoliko želimo zapisati .pdf, .docx ili .xlsx datoteku, crtati rasterske ili vektorske slike, raditi napredne znanstvene analize ili pak isprogramirati aplikaciju s grafičkim sučeljem ili video igru?

Pored standardne knjižnice za Python postoji izuzetno velik broj modula koje razvijaju korisnici. Mnogi od ovih modula su veliki i kvalitetni projekti koji se već dugo razvijaju i koji se često koriste u znanosti i industriji. Katalog dodatnih modula je dostupan kroz [Python Package Index](#) (odnosno PyPi) i sadrži preko 200 000 modula.

5. Kontrola toka: Kondicionali, petlje i pokušaji

U programiranju ne bismo daleko dogurali kada bismo jedino mogli po redu izvršavati jedinične radnje. S jedne strane moramo moći prema određenim uvjetima odabratи koje naredbe će se izvršiti, a koje ne. Ovo postižemo *kondicionalima*. S druge strane moramo moći ponavljati iste naredbe. Ovo postižemo *petljama*. U nastavku ćemo se upoznati s detaljima i riječ je o standardnim komponentama gotovo svih programskega jezika. U mnogim jezicima visoke razine postoji i treći koncept u kontroli toka, a to je *pokušaj* provođenja određenih naredbi s jasno definiranim kôdom koji će se izvršiti ako neka od naredbi ne uspije.

5.1. Kondicionali: Ako ... onda ...

Kondicionali služe *odabiru* kôda koji će se izvršiti. Kada su neke linije ovisne o kondicionalu, tada se neće izvršavati u vijek već samo kada su određeni uvjeti zadovoljeni. Time dobivamo mogućnosti poput: „ako se neki izraz evaluira kao True, napravi nešto; a ako ne, napravi nešto posve drugo”. Na taj način možemo reći stvari poput:

- Ako direktorij ne postoji, stvori ga.
- Ako datoteka postoji pitaj korisnika da li ju želi prepisati novom datotekom.
- Ako korisničko ime već postoji, javi da je zauzeto, a ako korisničko ime ne postoji, stvori novog korisnika.
- Ako je korisnik upisao odgovor „a”, javi da je odgovor točan, a ako je korisnik upisao „b”, „c” ili „d” javi da je odgovor netočan, a u svim ostalim slučajevima javi da odgovor nije prepoznat.

Važno: Kondicionali

Kondicionali služe uvjetnom izvršavanju kôda. Oni prema određenim uvjetima odabiru koji će se reci izvršiti, a koji ne.

Kondicionale u programskega jezicima tipično reprezentiramo sa složenom izjavom **if**, a minimalan oblik te izjave u Pythonu je:

Primjer 5.1: Najjednostavniji oblik kondicionala

```
1 if <izraz>:  
2     neka radnja
```

„Neka radnja” se izvršava samo ako izraz rezultira vrijednošću koja se procjenjuje kao **True** (vidi poglavlje o booleovim vrijednostima za detalje). Ova radnja se mora sastojati od barem jedne linije

kôda, ali može se sastojati i od više njih. Konkretnije, ispod svake **if** izjave se očekuje uvučeni blok kôda. Taj blok koda, kao što je već rečeno, se naznačuje tako što su sve linije u bloku jednako uvučene i izvršava se samo ako je uvjet zadovoljen, a u suprotnom se preskače.

Što se uvlačenja kôda tiče, u Pythonu se uvijek uvlači nakon dvotočke koja se, između ostalog, koristi u kondicionalima i petljama. Općenito je pravilo da Python nakon retka koji završava s dvotočkom očekuje barem jednu uvučen redak kôda odnosno minimalan blok kôda.

Standard u Pythonu je kôd uvlačiti sa četiri razmaka koji se u prilagođenom softveru dobivaju pritiskom na tipku „tabulator” odnosno „tab”. Ovaj koncept se naziva „mekanim tabulatorom” (eng. *soft tab*) jer služi istome čemu služi i sam znak tabulator, ali izbjegava taj znak (što ima i smisla jer je tabulator po definiciji razmak variabilne dužine). Moguće je koristiti i znak tabulator, ali se treba pobrinuti da se ne miješaju tabulatori i razmaci. Navedeno zvuči kompleksnije no što je slučaj u praksi jer se za ujednačenost uglavnom pobrine softver u kojem programiramo.

Moguće je napisati i kondicional koji će uvijek izvršiti neki kôd tako što ga proširimo s komponentom **else** koja znači „u svim ostalim slučajevima”.

Primjer 5.2: Kondicional koji će uvijek izvršiti radnju

```
1 if <izraz>:  
2     neka radnja  
3 else: # u svim ostalim slučajevima  
4     neka druga radnja
```

U ovom obliku, „neka radnja” se izvršava kao i u prošlom, ali ako se ne izvrši, tada će se izvršiti „neka druga radnja”. Drugim riječima ovakav kondicional će, za razliku od prošlog oblika, uvijek izvršiti neke naredbe. Pogledajmo neke konkretne primjere:

Primjer 5.3: Neki konkretni primjeri jednostavnih kondicionala

```
1 a = "nešto"  
2 b = "nešto drugo"  
3 if a == b:  
4     print("vrijednost a je jednaka vrijednosti b")  
5  
6 x = 5  
7 y = 3  
8 if x < y:  
9     print("x je manje od y")  
10 else:  
11     print("x je veće ili jednako y")  
12  
13 if (x + y) < 10:  
14     print("x + y je manje od 10")  
15 else:  
16     print("x + y je veće ili jednako 10")
```

Primjer prikazuje tri kondicionala. Prvi kondicional radi nešto samo ako je uvjet zadovoljen. Druga dva kondicionala uvijek rade nešto jer imaju komponentu **else** čiji kôd se izvršava kada niti jedan drugi uvjet nije zadovoljen. Izvršavanje prikazanog koda, dakle, ispisati će dvije ili tri rečenice jer prvi prikazani kondicional nema komponentu **else** dok druga dva imaju. Koje su to?

Rezultat primjera 5.3

```
1 x je veće ili jednako y  
2 x + y je manje od 10
```

U prijašnjem primjeru svi izrazi koji se pojavljuju kao uvjeti se evaluiraju u booleove vrijednosti. Kad želimo vidjeti rezultat određenog izraza najjednostavnije je to probati u Python komandnoj liniji.

Što bi se dogodilo da smo koristili izraze koji se ne evaluiraju u booleovu vrijednost poput $x + y$? U Pythonu je za potrebe kondicionala moguće i implicitno pretvoriti bilo koju vrijednost u booleovu vrijednost. Drugim riječima, izjava **if vrijednost:** se izvršava kao da smo pisali **if bool(vrijednost):**. Sjetimo se, izraz se uvijek evaluira u vrijednost pa ranije napisano ujedno znači **if bool(izraz)**. Pogledajmo primjer:

Primjer 5.4: Implicitno pretvaranje u booleove vrijednosti

```
1 a = "" # prazan string  
2 b = "tekst"  
3 if a: # čitati: if bool(a)  
4     print("bool(a) se evaluira u True")  
5  
6 if b:  
7     print("bool(b) se evaluira u True")  
8  
9 x = 13  
10 y = 29  
11 if x + y:  
12     print("bool(x + y) se evaluira u True")
```

Rezultat primjera 5.4

```
1 bool(b) se evaluira u True  
2 bool(x + y) se evaluira u True
```

Kako možemo napisati kondicional koji ima više od jednog eksplicitnog uvjeta (ne računajući **else**)? U kondicionalima se često koriste dodatne komponente *else if* koje služe upravo ovome. Python te riječi skraćuje u riječ **elif**. Kondicional sa svim dozvoljenim komponentama izgleda ovako:

Primjer 5.5: Kondicional sa svim komponentama

```
1 if <izraz1>:  
2     radnja 1  
3 elif <izraz2>:  
4     radnja 2  
5 elif <izraz3>:  
6     radnja 3  
7 ...  
8 else:  
9     radnja n
```

A evo i konkretnog primjera kondicionala sa svim komponentama:

Primjer 5.6: Konkretan primjer kondicionala sa svim komponentama

```
1 x = 3  
2 if x == 1:  
3     print("slučaj: x je 1")  
4 elif x == 2:  
5     print("slučaj: x je 2")  
6 elif x == 3:  
7     print("slučaj: x je 3")  
8 else:  
9     print("svi ostali slučajevi")
```

Rezultat primjera 5.5

```
1 slučaj "x je 3"
```

Drugim riječima, svaki kondicional ima nužno jedan **if** slučaj, a može imati i bilo koji broj **elif** slučajeva i jedan **else** slučaj. Ovakav kondicional smo već vidjeli u primjeru 1.11, a u idućim poglavljima ćemo za vježbu isprogramirati nešto konkretnije i iskoristiti kondicionele. Upoznajmo se ipak prije toga i s petljama i pokušajima kako bismo zaokružili koncept „kontrole toka”.

5.2. Petlje: ponavljanje naredbi

Petlje služe *ponavljanju* jedne ili više naredbi. S petljama možemo dati instrukcije poput „ponovi kôd za svaki element u popisu” ili „ponavljam neki kôd sve dok uvjet nije zadovoljen”. Time možemo izraditi programe koji na primjer crtaju geometrijske oblike, izrađuju bibliografski zapis za svaku knjigu u nekoj bazi podataka ili čekaju korisnički unos i ponavljaju se sve dok korisnik ne zatraži izlaz iz programa.

Važno: Petlje

Petlje ponavljaju naredbe. Iste naredbe treba ponavljati petljama, a ne dupliciranjem kôda.

5.2.1. Za svaki

Petlja koja se vrlo često koristi u programiranju, a u Pythonu je se najčešće koristi petlja **for**. Kao i kod kondicionala, ovo je složena izjava. Python koristi *for each* varijantu ove petlje koju skraćuje u naziv **for**. Drugim riječima, **for** u Pythonu valja čitati „za svaki” i ova petlja ponavlja naredbe za svaki element u nekom skupu elemenata¹⁸. Do sada jedina vrsta vrijednosti koju smo upoznali i koja se može raščlaniti na elemente je **str**, odnosno niz znakova pa čemo upravo tu vrstu vrijednosti koristiti za primjere. Petlja **for** će postati korisnija kada naučimo i strukture podataka o čemu je riječ u zasebnom poglavlju.

Petljom **for** je dakle moguće provesti jednu ili više radnji za svaki znak u nekom tekstu. Pogledajmo kako:

Primjer 5.7: Osnovan oblik petlje „za svaki”

```
1 tekst = "tekst"
2 for znak in tekst: # u pythonu, "for" čitaj "for each"
3     print(znak)
```

Rezultat primjera 5.7

```
1 t
2 e
3 k
4 s
5 t
```

Koncept „skupa vrijednosti po kojem se može prebirati” vrlo je važan pa ima i vlastitu terminologiju. Prebiranje po nekom skupu vrijednosti često nazivamo *iteracija* (eng. *iteration*), a vrsta vrijednosti po kojoj se može prebirati je *iterabilna* (eng. *iterable*) vrsta vrijednosti. Petlja **for** se „izvrsti određen broj krugova” pa završi. Jedan „krug” nazivamo jednom iteracijom. Iteracija kao proces je, dakle proces prebiranja, a jedna iteracija je individualno izvršavanje naredbi koje se ponavljaju. Jednu iteraciju unutar petlje često nazivamo i korakom eng. *step* petlje.

O finijim detaljima spomenutog će biti riječ kasnije kada dođemo do struktura podataka, ali terminologiju vrijedi znati i ranije jer se često koristi u Python dokumentaciji i literaturi kao i u samom Python jeziku prilikom, na primjer, javljanja pogrešaka.

¹⁸U mnogim drugim jezicima se petlja **for** ponaša drugačije, a petlja o kojoj je sada riječ se naziva **foreach**, **for_each** ili što slično.

Važno: Iteracija

Kada po nečemu iteriramo, tada po tome prebiremo jedan po jedan element. Kada je nešto iterabilno tada se po tome može prebirati. Ove riječi se često koriste u kôdu. Metode čiji naziv počinje s prefiksom „iter” vraćaju rezultatu po kojem se može iterirati. Kada Python javi grešku da nešto nije „iterabilno” tada pokušavamo prebirati po vrsti vrijednosti koja se ne može raščlaniti na sastavne elemente.

U primjeru 5.7 smo vidjeli kako možemo raditi sa svakim znakom u nekom tekstu odnosno sa svakim elementom u nekom skupu vrijednosti. U retku **for** znak **in** **tekst**: , **tekst** je skup vrijednosti po kojem se prebire, a **znak** je proizvoljan naziv varijable koji unutar petlje možemo koristiti kako bi se referirali na element u „ovoј iteraciji”. U prvoj iteraciji, varijabla **znak** je jednaka vrijednosti "**t**". U drugoj iteraciji, jednaka je vrijednosti "**e**" i tako dalje.

Što ukoliko samo želimo ponoviti neku radnju određen broj puta nevezano za neki već postojeći skup vrijednosti poput vrijednosti "**tekst**"? Za ovo nam je korisna funkcija **range** koja stvara niz brojeva od nekog minimuma do nekog maksimuma. Ova funkcija je korisnija no što se na prvi pogled možda čini pa čemo je često susretati. Na primjer, često se koristi u kombinaciji s petljom **for** kako bi odredila koliko puta će se naredbe unutar petlje ponoviti. Pogledajmo primjer:

Primjer 5.8: Ponovi radnju n puta

```
1 tekst = "tekst"  
2 for i in range(5): # ponovi sljedeće naredbe pet puta  
3     print(i, tekst)
```

Rezultat primjera 5.8

```
1 0 tekst  
2 1 tekst  
3 2 tekst  
4 3 tekst  
5 4 tekst
```

Kao što vidimo, kada funkciji **range** pošaljemo jedan broj, ona stvara niz brojeva od nule do poslanog broja, ne uključujući i taj broj. Ovdje smo to iskoristili da bismo ponovili radnju 5 puta. Kako bi bilo jasnije što se zbiva, ispisali smo i vrijednost varijable **i** svaki put, ali varijablu **i** uopće ne moramo koristiti unutar petlje ako nam nije potrebna.

5.2.2. Dok se uvjet ne zadovolji

Druga vrsta petlje u Pythonu je petlja **while** koja je također često vrlo korisna. Ova petlja ne prebire po nečemu već se izvršava sve dok neki uvjet nije zadovoljen. Njome možemo izvesti isto što i u prošlom primjeru:

Primjer 5.9: Osnovan oblik petlje „dok se uvjet ne zadovolji“

```
1 tekst = "tekst"
2 i = 0
3 while i < 5:
4     print(i, tekst)
5     i += 1
```

Rezultat primjera 5.9

```
1 0 tekst
2 1 tekst
3 2 tekst
4 3 tekst
5 4 tekst
```

Primjer 5.7 također možemo postići ovom petljom, ali nešto zaobilaznijim putem:

Primjer 5.10: Prebiranje po nizu vrijednosti s petljom while

```
1 tekst = "tekst"
2 i = 0
3 while i < len(tekst):
4     print(tekst[i])
5     i += 1
```

Rezultat primjera 5.10

```
1 t
2 e
3 k
4 s
5 t
```

U prikazanim primjerima svejedno je da li koristimo petlju **for** ili petlju **while**, ali petlja **while** zahtijeva nešto više komponenata. Također, ova petlja krije jednu opasnost koja se u **for** petlji može teško dogoditi: lako je moguće da se **while** petlja kreće izvršavati zauvijek! Idući primjer prikazuje ovakvu grešku i ako ga pokrenete pripremite se da će te morati nasilno ugasiti Python, jer se ovaj

program neće nikad završiti.

Primjer 5.11: Petlja `while` koja se greškom ponavlja beskonačan broj puta

```
1 i = 0
2 while i < 10:
3     print("nema kraja")
```

U prošlom primjeru je greškom ispuštena naredba `i += 1` pa se uvjet za završetak ponavljanja kôda nikad neće zadovoljiti. Naredba `print("nema kraja")` će se stoga pokušati izvrstiti beskonačan broj puta. Izvršavanje ovog programa će završiti tek kad ga nasilno ugasimo tako što smo prekinuli sistemski proces ili ugasili računalo.

Prikazana beskonačna petlja je rezultat greške i njezino ponašanje je nepoželjno. Ipak, postoje situacije u kojem su beskonačne petlje zapravo vrlo korisne i puno ih je lakše postići petljom `while` no petljom `for`. Tipičan primjer su aplikacije koje kad se pokrenu čekaju korisničke naredbe koje zatim izvršavaju na zahtjev. Navedeno stoji za gotovo sve aplikacije s grafičkim sučeljem. U ovom slučaju, petlja se nikad neće sama po sebi završiti, ali postoji mehanizam koji ju u posebnim slučajevima može prekinuti. Pogledajmo prvo kako funkcioniraju mehanizmi za prekidanje petlje, a konkretni primjeri korištenja `while` petlji u ovom smislu su preneseni kasnije u tekstu.

Postoje dvije jednostavne Python izjave koje služe upravljanju petljama i koje se smiju koristiti samo unutar petlji. Te izjave su `break`, koja služi prekidanju petlje i `continue`, koja služi prelasku na idući korak petlje.

5.2.3. Prekini petlju

Jednostavna izjava `break` čim se izvrši završava petlju u kojoj se nalazi. Ova izjava se koristi kada je potrebno izaći iz petlje prije no što bi ona završila sama po sebi.

Primjer 5.12: Prekid izvršanja petlje „za svaki”

```
1 tekst = "neki tekst"
2 for znak in tekst:
3     if znak == " ":
4         break # ako je "znak" razmak
5     print(znak)
```

Rezultat primjera 5.12

```
1 n
2 e
3 k
4 i
```

Izjava „prekini petlju”, odnosno **break**, je nužna u prije spomenutim beskonačnim **while** petljama. Pogledajmo praktičan primjer:

Primjer 5.13: Prekid izvršanja petlje „dok se uvjet ne ispuní“

```
1 upute_za_unos = 'Unesi bilo što ("q" za izlaz): '
2
3 while True: # ova petlja zauvijek ponavlja svoje korake
4     unos = input(upute_za_unos).strip().lower()
5     # ako korisnik zatraži izlaz, prekini petlju
6     if unos == "q":
7         print("Program završava s radom")
8         break
9     # sve ispod ove linije se izvršava samo ako korisnik nije tražio izlaz
10    print(unos)
```

Izvrši ovaj program. Kako se ponaša? Ne radi ništa korisno, ali je program koji se ponaša bliže računalnim aplikacijama. Naš „prvi program” odnosno primjer ?? se mogao izvršiti samo jednom i onda je izašao. Prikazani mehanizam omogućuje da se program nastavlja, odnosno ponavlja, sve dok korisnik ne odluči prestati raditi s njim.

Jedna zanimljivost kod prekida petlje u Pythonu je što petlja **for** podržava i komponentu **else** koja se izvršava samo ako petlja nije prekinuta s naredbom **break**. Ova mogućnost je često korisna prilikom pretraživanja. Pogledajmo primjer koji provjerava da li se u nekom tekstu nalazi traženo slovo:

Primjer 5.14: *for*, *break* i *else*

```
1 text = input("Unesi neki tekst: ")
2 search_for = input("Unesi slovo koje se traži: ")
3
4 for letter in text:
5     if letter == search_for:
6         print('Slovo "{}" JE pronađeno!'.format(search_for))
7         break # pronašli smo traženo pa možemo prekinuti petlju
8 else: # else će se izvršiti samo ako se već nije izvršila naredba break
9     print('Slovo "{}" NIJE pronađeno!'.format(search_for))
```

Rezultat primjera 5.14 kada je slovo pronađeno

```
1 Unesi neki tekst: riba ribi grize rep
2 Unesi slovo koje se traži: a
3 Slovo "a" JE pronađeno!
```

Rezultat primjera 5.14 kada slovo nije pronađeno

- 1 Unesi neki tekst: riba ribi grize rep
- 2 Unesi slovo koje se traži: x
- 3 Slovo "x" NIJE pronađeno!

Za vježbu pokušajte izvesti prijašnji program bez da koristite komponentu **else** petlje **for**!

5.2.4. Preskoči korak u petlji

Jednostavna izjava **continue** čim se izvrši prelazi na idući korak petlje u kojoj se nalazi. Ova izjava se koristi kada je potrebno preskočiti korak u petlji.

Primjer 5.15: Preskakanje koraka u petlji „za svaki“

```
1 tekst = "neki tekst"
2 ignoriraj_znakove = " aeiou" # razmak i samoglasnici
3 for znak in tekst:
4
5     # sav kôd napisan ovdje se izvršava za svaki korak
6
7     if znak in ignoriraj_znakove: # ako se znak nalazi u ignoriraj_znakove
8         # odmah prijeđi na iduću vrijednost za znak (preskoči ostatak ovog koraka)
9         continue
10
11    # sav kôd napisan ovdje se izvršava samo za korake koji nisu preskočeni
12
13    print(znak)
```

Rezultat primjera 5.15

```
1 n
2 k
3 t
4 k
5 s
6 t
```

Na prikazani način možemo izvršiti petlju koja se izvršava za određen broj slučajeva, ali se preskaču slučajevi koji (ne) zadovoljavaju određene uvjete.

Pogledajmo još pobliže u pogreške i upravljanje njima pa se možemo baciti i na konkretnije programe.

5.3. Pogreške i pokušaji

Javljanje pogrešaka je normalna stvar u programiranju, a kod programskih jezika viših razina se pokušava čim jasnije korisniku dati do znanja što je i gdje je pošlo po krivu. Python omogućava i presretanje pogrešaka što nam pruža nove mogućnosti za kontrolu toka programa. Pogledajmo prvo pobliže Python pogreške, a zatim i kako ih presretati.

Što se dogodi kad Python prilikom izvršavanja kôda nađe na pogrešku? Recimo da smo pokušali izvršiti izraz `n + 1`, a varijabli `n` nije pridružena vrijednost.

Primjer 5.16: Kako Python javlja pogreške?

```
1 >>> n + 1
2 Traceback (most recent call last):
3   File "<pyshell#0>", line 1, in <module>
4     n + 1
5 NameError: name 'n' is not defined
```

Usredotočimo se na zadnju liniju. Python javlja `NameError` s `name 'n' is not defined` kao detaljima pogreške. U trenutku kad je naišao na pogrešku Python je stvorio objekt vrste `Exception` (u ovom slučaju `NameError`) s nekom porukom. Zatim je prijavio grešku opisanu tim objektom korisniku te prekinuo izvršavanje. Sve linije prije zadnje su ispis koda u kojem se dogodila greška. Ovaj dio može biti vrlo dugačak, ali važno je zapamtiti da nam je za opis greške najvažnija zadnja linija i u mnogim slučajevima je dovoljno pročitati samo nju uz informacije u kojoj se točno liniji kôda javlja pogreška. Ispis ranijeg kôda služi lakšem pronalaženju greske u vlastitom ili tuđem kôdu i posebno je koristan kod većih programa.

Također, postoji više vrsta grešaka koje je najlakše pronaći u interaktivnom radu:

Primjer 5.17: Primjer `TypeError` pogreške

```
1 >>> 1 + '1'
2 Traceback (most recent call last):
3   File "<pyshell#0>", line 1, in <module>
4     1 + '1'
5 TypeError: unsupported operand type(s) for +: 'int' and 'str'
```

Dapače, ukoliko prilikom učenja Pythona ne vidite često kojekakve pogreške, šanse su da trebate promjeniti pristup! Upravo prikazana greška pojednostavljeno kaže „Greška u vrsti podataka: brojevi i tekst se ne mogu zbrajati”.

Najčešće pogreške koje Python javlja su:

- **SyntaxError** - javlja se kada kôd nije dobro formiran; najčešće pogreške ovog tipa su neujednačene zagrade ili navodnici, manjak zareza ili dvotočki na mjestima na kojima se moraju

pojavljivati i slično

- **NameError** - javlja se kada koristimo neki naziv čija vrijednost nije poznata; na primjer pokušavamo koristiti varijablu `x` prije no što smo toj varijabli pridružili neku vrijednost
- **TypeError** - javlja se kada se operacija ili funkcija pokuša provesti s krivom vrstom vrijednosti; na primjer `"1" + 1` ili `round("tekst")`
- **ValueError** - javlja se kada se operacija ili funkcija pokuša provesti s točnom vrstom vrijednosti, ali s vrijednostima s kojom nije moguće provesti tu operaciju ili funkciju; na primjer `math.sqrt(-1)`
- **ImportError** - javlja se kada korisnik pokuša uvesti modul koji ne postoji (ili ga Python ne zna pronaći, što dođe na isto); na primjer `import nisamtu` (pod uvjetom da niste sami napisali Python modul koji se zove „nisamtu”)
- **IndexError** - javlja se kada pokušamo dohvatiti element popisa koji nije prisutan; na primjer osmi znak iz stringa koji se sastoji od sedam znakova
- **KeyError** - javlja se kada pokušamo dohvatiti element rječnika koji nije prisutan; na primjer element pod nazivom „title” iz rječnika koji ne sadrži takav ključ¹⁹

Kroz iskustvo rada u Pythonu, postaje sve lakše identificirati probleme kroz vrste pogreški koje Python javlja. Uz to, kroz presretanje pogrešaka možemo upravljati pogreškama u programiranju što je katkad korisno. Ipak, dok su kondicionalni i petlje standardan i prihvaćen dio kontrole toka u programskim jezicima, presretanje pogrešaka nije do te mjere. Ipak, može biti vrlo korisno i to pogotovo u slučaju kada želimo presresti korisničke greške kako bi mu javili jasnije poruke i sprječili „rušenje” programa. Na primjer, sljedeći program računa i ispisuje drugi korijen iz unesenog broja.

Primjer 5.18: Jednostavan program koji ne trpi krivi unos

```
1 import math
2
3 print("Program je započeo s radom.\n")
4 broj = input("Unesi broj: ")
5 broj = int(broj)
6 drugi_korjen = math.sqrt(broj)
7 print("Drugi korjen: ", drugi_korjen)
8
9 input("\nPritisni <enter> za kraj")
```

Kada pokrenemo program i upišemo broj „2”, program će ispisati:

¹⁹Rječnici su prikazani kasnije u tekstu.

Rezultat primjera 5.18

```
1 Program je započeo s radom.  
2  
3 Unesi broj: 9  
4 Drugi korijen: 3.0  
5  
6 Pritisni <enter> za kraj
```

Prikazani program jednostavno računa drugi korijen iz korisničkog unosa. Ali što ako korisnik unese nešto što se ne može interpretirati kao broj ili unese negativan broj? Evo kako bi izgledao loš unos kada bismo ovaj program pokrenuli u IDLE-u ili u komandnoj liniji.

Rezultat primjera 5.18

```
1 Program je započeo s radom.  
2  
3 Unesi broj: neću  
4  
5 Traceback (most recent call last):  
6   File "C:/code/try_except_a.py", line 7, in <module>  
7     broj = int(broj)  
8 ValueError: invalid literal for int() with base 10: 'neću'
```

U prikazanom slučaju vidimo „sirovu” grešku koju je javio Python. Međutim, da smo ovaj program pokrenuli duplim klikom, program bi jednostavno završio prije no što korisnik može pročitati poruku o grešci! Iz korisničke perspektive „program se srušio”. U svakom slučaju, što želimo postići je: 1) da korisnik uvijek vidi grešku koja se dogodila i 2) da se korisniku ne prikazuje sirova greška kako ju javlja programski jezik, već neka poruka specifično namijenjena za naš program. Kako bismo postigli ovo, Python nam omogućuje korištenje riječi **try**. Pogledajmo primjer:

Primjer 5.19: Jednostavan program s presretanjem korisničkih grešaka

```
1 import math  
2  
3 print("Program je započeo s radom.\n")  
4 broj = input("Unesi broj: ")  
5 try:  
6     # kod napisan niže će se pokušati izvršiti ...  
7     # sljedeća linija će javiti ValueError ukoliko se varijabla broj nemože pretvoriti u int  
8     broj = int(broj)  
9     # sljedeća linija će javiti ValueError ukoliko je broj negativan  
10    drugi_korjen = math.sqrt(broj)  
11 except ValueError:  
12     # ako su naredbe pod "try" prouzročile ValueError, program neće  
13     # javiti grešku već će izvršiti kôd napisan u sljedećim linijama  
14     print('Iz vrijednosti', broj, 'nije moguće izračunati drugi korjen.')
```

```

15 else:
16     # ako su se narebe pod "try" uspješno izvršile tada će se izvršiti niže napisan kôd
17     print("Drugi korjen: ", drugi_korjen)
18
19 input("\nPritisni <enter> za kraj")

```

Kada izvršimo program vidjet ćemo da se on ne gasi „sam od sebe” prilikom pogreške, a povratna informacija korisniku nije više interna poruka od programskog jezika već nešto dizajnirano za ovu specifičnu namjenu.

Rezultat primjera 5.19

```

1 Program je započeo s radom.
2
3 Unesi broj: neću
4 Iz vrijednosti "neću" nije moguće izračunati drugi korijen.
5
6 Pritisni <enter> za kraj

```

Slično se ponaša i kada unesemo negativan broj.

Rezultat primjera 5.19

```

1 Program je započeo s radom.
2
3 Unesi broj: -1
4 Iz vrijednosti "-1" nije moguće izračunati drugi korijen.
5
6 Pritisni <enter> za kraj

```

Ovaj primjer demonstrira korištenje naredbe **try** u praksi. Najjednostavnije korištenje ove naredbe može se sažeti na sljedeći način:

Rezultat primjera Najjednostavniji oblik pokušaja

```

1 {listing:pokusaj_1}
2 try:
3     <naredbe koje će se pokušati izvršiti>
4 except VrstaGreške:
5     <ako se dogodi bilo kakva greška u kôdu napisanom pod try,
6     izvršiti će se kôd napisan ovdje>

```

except dio može i ne mora primiti neku vrstu pogreške (poput ValueError). Ako ne napišemo

niti jednu vrstu pogreške tada će se kôd pod **except** izvršiti u slučaju bilo koje greške. Ako pak specificiramo neku vrstu greške, kao u primjeru 5.19, tada će se kôd napisan pod **except** izvršiti samo u slučaju te vrste greške. Ne specificirati vrstu greške je dopušteno, ali se u načelu smatra lošom praksom jer na taj način naredba **try** može „sakriti“ greške za koje nismo prepostavili da se mogu dogoditi što znatno otežava traženje problema u programima. Zato je dijelu **except** dobro specificirati točno koje vrste pogreške hvata. Ako želimo hvatati više vrsta pogrešaka, možemo ponoviti **except** komponentu naredbe **try**. Kao što smo vidjeli, ovoj naredbi je moguće dodati i **else** komponentu koja služi odvajanju kôda koji će se izvršiti samo ako su naredbe u **try** komponenti uspješno provedene, odnosno suprotan slučaj od onog u kojem se izvršava **except** dio kôda. Zadnja komponenta naredbe **try** je komponenta **finally**. Naredbe napisane u ovom dijelu će se uvijek izvršiti bez obzira da li je kôd pod **try** prouzročio grešku ili ne.

Rezultat primjera Širi oblik pokušaja

```

1 {listing:pokusaj_2}
2 try:
3     <naredbe koje će se pokušati izvršiti>
4 except VrstaGreške1:
5     <ako se dogodi greška vrste VrstaGreške1 u kôdu napisanom pod try,
6     izvršiti će se kôd napisan ovdje>
7 ...
8 except VrstaGreške2:
9     <ako se dogodi greška vrste VrstaGreške2 u kôdu napisanom pod try,
10    izvršiti će se kôd napisan ovdje>
11 else:
12     <naredbe koje se izvršavaju samo ako je kôd napisan pod try uspješno izvršen>
13 finally:
14     <naredbe koje se uvijek izvršavaju, bez obzira da li je došlo do greške ili ne>
```

Ipak, potpuno raspisanu **try** naredbu se rijetko vidi i dapače, primjer koji prikazuje sve ove komponente u praksi bi bio ili vrlo specijaliziran ili umjetno osmišljen samo kako bi postojao takav primjer. Također, neke situacije u kojima se tipično koristila komponenta **finally** je Python 3 riješio na bolji način. U daleko najčešćem slučaju, naredba **try** će koristiti samo jednu **except** komponentu i potencijalno **else** komponentu kao u primjeru 5.19.

Kao što vidimo, složena izjava **try** ima dosta naprednih mogućnosti. Ipak, ovaj mehanizam se koristi znatno manje nego kondicionalni i petlje. Dapače, ukoliko je nešto moguće izvesti s izjavom **try**, ali i s kondicionalima i/ili petljama, kao općenito pravilo se izbjegava **try** jer za razliku od kondicionala i petlja ima više sitnica na koje treba paziti i detalja koji mogu poći po krivu.

5.4. Korištenje više mehanizama kontrole toka

Proučimo sljedeći jednostavan primjer:

Primjer 5.20: Unos broja bez kontrole

```
1 n = input('Unesi broj: ')
2 n = int(n)
```

Iako korisniku javljamo 'Unesi broj: ', ništa ga ne sprječava da unese tekst ili bilo što drugo što se ne može interpretirati kao broj. Česta greška na hrvatskim tipkovnicama je, na primjer, unos „7ž” gdje je slovo „ž” slučajno utipkano radi smještaja uz tipku enter, a na nekim tipkovnicama čak i zauzima dio te tipke. Ako se ovo dogodi, program će se srušiti jer će redak `n = int(n)` javiti grešku i komandna linija će se odmah ugasiti. Kako bismo spriječili takvo ponašanje i korisniku javili grešku možemo koristiti izjavu `try`.

Primjer 5.21: Unos broja s prestretanjem pogreške

```
1 n = input('Unesi broj: ')
2 try:
3     n = int(n)
4 except ValueError:
5     print(n, 'se ne može interpretirati kao cijeli broj.')
6     # a sada moramo prekinuti izvršavanje programa jer ostatak kôda očekuje
7     # da je varijabla n vrste int
8     input('Program prestaje s radom.') # koristimo input kako bi poruka ostala vidljiva
9     quit() # prestani izvršavati program
```

Sada smo presreli pogrešku i prikazali korisniku odgovarajuću poruku. Ipak, nakon pogreške moramo prekinuti izvršavati program jer bi hipotetski ostatak programa očekivao da je `n` broj. Kako bismo ovo spojili s petljom `while` da korisniku ponavljamo pitanje sve dok ne unese cijeli broj?

Primjer 5.22: Unos broja s prestretanjem pogreške i ponavljanjem unosa

```
1 # ponavljam sljedeći kôd sve dok ne zatražimo izlaz iz petlje
2 while True:
3     n = input('Unesi broj: ')
4     try:
5         n = int(n)
6     except ValueError:
7         # ako je došlo do pogreške ValueError, ispisati će se poruka, a petlja while nastaviti
8         print(n, 'se ne može interpretirati kao cijeli broj, pokušaj ponovo.')
9     else:
10        # ako nije došlo do pogreške, prekini s while petljom jer je n sada cijeli broj
11        break
```

Rezultat primjera 5.22

- 1 Unesi broj: neću
- 2 neću se ne može interpretirati kao cijeli broj, pokušaj ponovo.
- 3 Unesi broj: 17ž
- 4 17ž se ne može interpretirati kao cijeli broj, pokušaj ponovo.
- 5 Unesi broj: 17

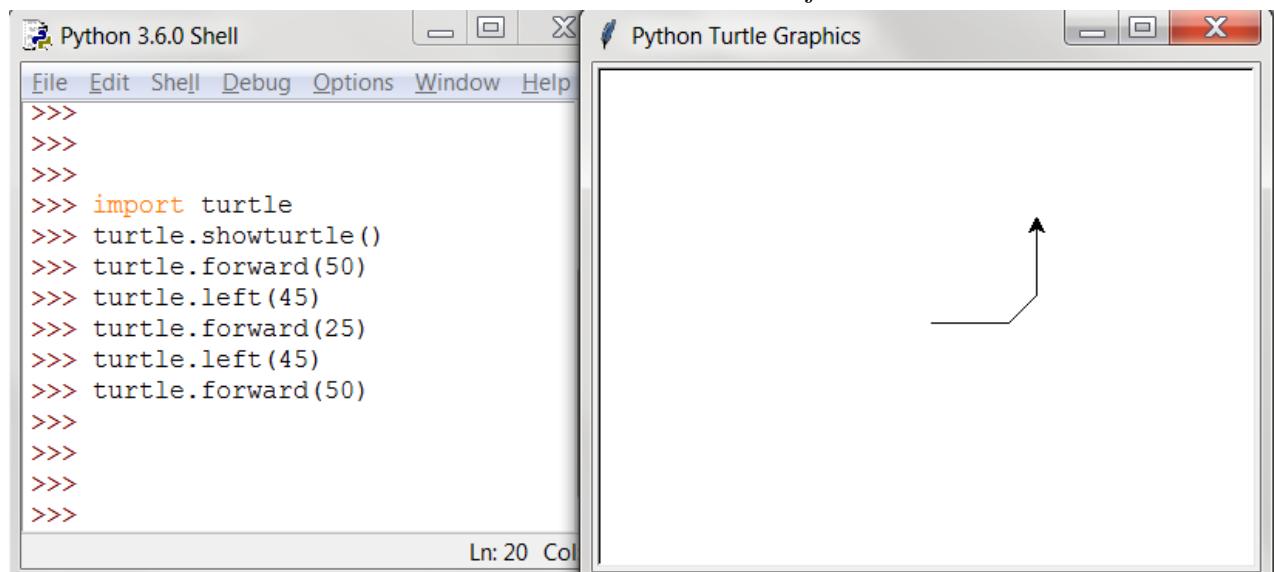
Prikazani mehanizam možemo koristiti kada želimo osigurati unos cijelog broja i ponavljati pitanje korisniku sve dok ne unese validan broj. Sada znamo dovoljno o mehanizmima kontrole toka kako bismo ih iskoristili u konkretnijim primjerima.

6. Primjeri

6.1. Programiranje s kornjačom

„Kornjača“ je alat za učenje programiranja koji se koristio u jeziku Logo još kasnih 1960-ih. Python uključuje ovaj alat kao standardni modul. Koncept je sljedeći: postoji kornjača koju možemo kretati kroz dvodimenzionalni prostor s jednostavnim naredbama poput „odi naprijed 50 piksela“ ili „skreni lijevo za 45 stupnjeva“. Kornjača se najčešće prikazuje kao strelica, a vrlo je lako s njom početi eksperimentirati i interaktivno.

Slika 5: Interaktivni rad s kornjačom



Kornjača živi u modulu `turtle`, a prozor u kojem je vizualizacija se može pokrenuti s naredbom `turtle.showturtle()`. Osnovne naredbe za kretanje kornjače su `turtle.forward(distance)`, gdje je `distance` udaljenost za koju će se kornjača pomaknuti u smjeru u kojem je orijentirana, te `turtle.left(angle)` i `turtle.right(angle)`, gdje je `angle` broj stupnjeva za koji će kornjača promijeniti orijentaciju u lijevo ili desno. Kada program pišemo u datoteku, dobro dode i naredba `turtle.done()` koja pokreće kornjaču kao aplikaciju koja čeka korisnički unos. Ovo je korisno i već ako samo želimo spriječiti da se prozor zatvori čim se program završi, kao što smo to ranije radili naredbom `input("Pritisni <enter> za kraj")`.

Također, možemo modificirati i razne postavke kornjače kao što su brzina crtanja, debljina i boja linije i oblik kornjače. U ovom smislu najvažniji su nam brzina kornjače kako bi lakše mogli vidjeti što se zbiva i debljina linije, kako bi lakše vidjeli što je kornjača nacrtala. Brzinu kornjače možemo postaviti s funkcijom `turtle.speed(n)` gdje je `n` broj od jedan do deset, a jedan je najsporije kretanje. Debljinu linije možemo postaviti s funkcijom `turtle.width(n)` gdje je `n` broj piksela.

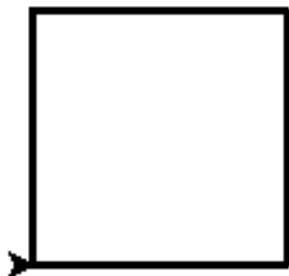
Imajući to na umu probajte implementirati program u kornjači koji crta kvadrat. Pokušajte napisati ovaj program prije no što nastavite čitati skriptu!

Najjednostavnije rješenje ovog problema je kako slijedi:

Primjer 6.1: Kornjača i kvadrat 1

```
1 import turtle  
2  
3 # podesi kornjaču  
4 turtle.showturtle() # pokaži prozor  
5 turtle.width(3)    # postavi širinu linije na 3 piksela  
6 turtle.speed(1)    # postavi brzinu na sporo crtanje  
7  
8 # pomakni kornjaču kako treba  
9 turtle.forward(100) # kreni napred zadani broj piksela  
10 turtle.left(90)    # skreni lijevo za 90 stupnjeva  
11 turtle.forward(100)  
12 turtle.left(90)  
13 turtle.forward(100)  
14 turtle.left(90)  
15 turtle.forward(100)  
16 turtle.left(90)  
17  
18 # sprijeći prozor od zatvaranja nakon izvršenja  
19 turtle.done()
```

Slika 6: Rezultat programa Kornjača i kvadrat 1



Ovo rješenje radi što treba, ali je strukturalno loš program. Prvi problem je što se dvije posve

iste naredbe, odnosno naredbe koje se sastoje od poziva na iste funkcije s istim parametrima, se u paru ponavljaju četiri puta. Kada krenemo na ovaj način ponavljati naredbe to je signal da možemo iskoristiti petlju. Također, ulazne vrijednosti za izvršenje programa se ponavljaju u samim pozivima za funkcije što ih čini težim za uočiti i mijenjati, a tako je i lakše tako napraviti grešku u kôdu. Na primjer, kada bismo željeli promijeniti dužinu stranice, morali bismo to učiniti na četiri različita mesta u programu, a riječ je o banalno jednostavnom primjeru. Pogledajmo rješenje koje te vrijednosti izdvaja ranije kako bi njima bilo lakše baratati te koristi petlju za izbjegavanje ponavljanja kôda.

Primjer 6.2: Kornjača i kvadrat 2

```
1 import turtle
2
3 # ZADAJ ULAZNE VRIJEDNOSTI
4 # kako bi bile vidljivije i jednostavnije za mijenjati
5
6 # postavke kornjače
7 line_width = 3      # debljina linije
8 speed = 1           # brzina kornjače
9
10 # postavke kvadrata, odnosno zadavanje podataka za kretanje
11 n_steps = 4         # broj koraka koji će kornjača napraviti
12 turn_angle = 90    # stupanj pod kojim se skreće
13 move_length = 100  # duljina kretanja, u ovom slučaju definira stranicu kvadrata
14
15 # IZVEDI PROGRAM
16 # pokreni kornjaču i namijesti postavke
17 turtle.showturtle()
18 turtle.width(line_width)
19 turtle.speed(speed)
20
21 # iskoristi petlju kako bi iste dvije naredbe ponovio četiri puta
22 # u petlji se koriste samo varijable čije vrijednosti smo organizirali drugdje
23 for i in range(n_steps):
24     turtle.forward(move_length)
25     turtle.left(turn_angle)
26
27 turtle.done()
```

Na ovaj način jasno su nam odvojeni podaci i proces samog crtanja, a proces crtanja ne samo da izbjegava ponavljanje kôda već i omogućuje laku promjenu broja koraka kornjače. To ne samo da nam olakšava promjene ovog programa, već nam i otvara nove mogućnosti.

Važno: Ponavljajte petljom i odvojite podatke od logike

Izbjegavajte ponavljanje istih naredbi dupliciranjem. Tome služi petlja. Također, odvajajte podatke od logike jer ih je tako lakše kasnije saznati i mijenjati. Navedeno olakšava održavanje i promjene te umanjuje mogućnost pogrešaka u većim programima.

U postavkama sada možemo namjestiti crtanje bilo kojeg pravilnog poligona. Pogledajmo primjere za trokut i heksagon.

Rezultat primjera Kornjača i trokut

```
1 # ...
2 n_steps = 3      # broj koraka koji će kornjača napraviti
3 turn_angle = 120 # stupanj pod kojim se skreće
4 # ...
```

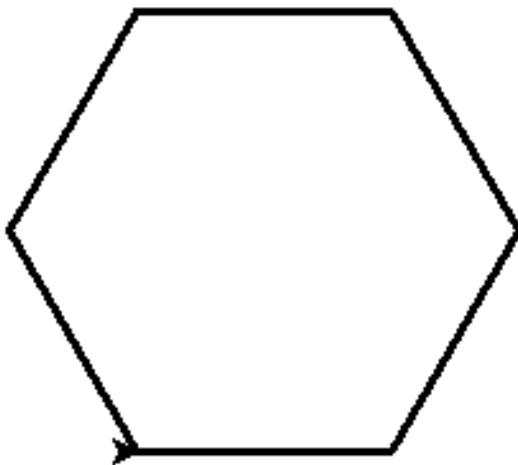
Slika 7: Rezultat programa Kornjača i trokut



Rezultat primjera Kornjača i heksagon

```
1 # ...
2 n_steps = 6      # broj koraka koji će kornjača napraviti
3 turn_angle = 60 # stupanj pod kojim se skreće
4 # ...
```

Slika 8: Rezultat programa Kornjača i heksagon



Dapače, ukoliko razmislimo i prisjetimo se malo rudimentarne trigonometrije (ili pronađemo formule *online*), stupanj skretanja možemo automatski izračunati iz broja stranica čime više ni tu vrijednost nije potrebno namještati. Dorađeni program, koji se u potpunosti bazira na poligonima i napustio je koncept kvadrata vidimo niže.

Primjer 6.3: Kornjača i poligon 1

```
1 import turtle
2
3 # ZADAJ ULAZNE VRIJEDNOSTI
4 # kako bi bile vidljivije i jednostavnije za mijenjati
5
6 # postavke poligona
7 n_sides = 15      # preimenovano iz n_moves kako bi bilo preciznije
8 side_length = 100 # preimenovano iz move_length kako bi bilo preciznije
9
```

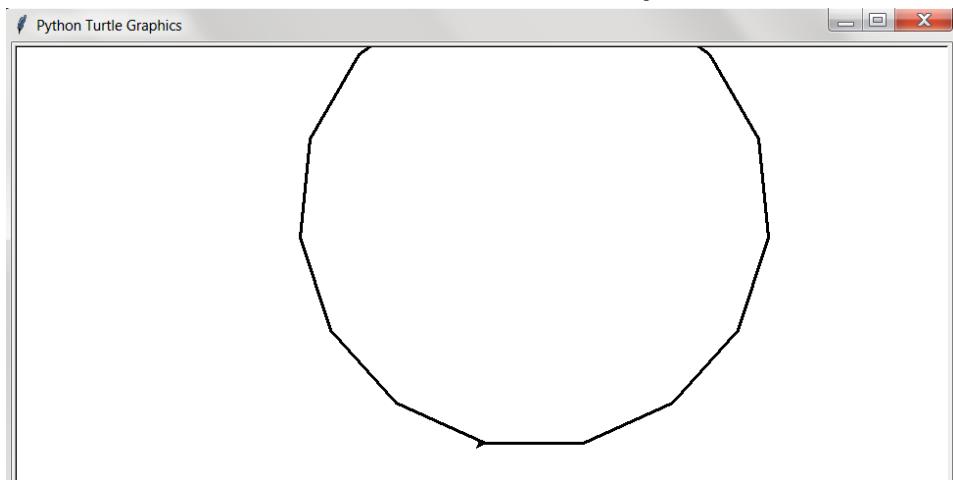
```

10 # postavke kornjače
11 line_width = 3
12 speed = 1
13
14 # izračunate vrijednosti
15 turn_angle = 360 / n_sides # turn_angle se sada računa iz n_sides
16
17 # IZVEDI PROGRAM
18 # ostatak kôda je isti osim što su neke varijable preimenovane
19 turtle.showturtle()
20 turtle.width(line_width)
21 turtle.speed(speed)
22
23 for i in range(n_sides):
24     turtle.forward(side_length)
25     turtle.left(turn_angle)
26
27 turtle.done()

```

Program je sada postavljen da crta pravilne poligone bilo kojeg broja stranica. Ima međutim još jedan problem, unosi su postavljeni tako da čim je veći broj stranica, tim je veći i poligon ukoliko sami ne promijenimo dužinu stranice. Navedeno je vidljivo i u ovome tekstu u razlici u veličini između prikazano trokuta i heksagona, a kako raste broj stranica, tako raste i veličina. Na slici 9 vidimo poligon koji je pobjegao s ekrana.

Slika 9: Interaktivni rad s kornjačom



Što ukoliko želimo da nam svi poligoni imaju istu veličinu bez ručnog podešavanja dužine stranice? Obzirom da su nam ulazne vrijednosti u kôdu izdvojene, navedeno možemo promijeniti trigonometrijskim izračunima radije no promjenama u toku programa. Možemo, na primjer, postaviti da je radijus, a ne dužina stranice, osnovna ulazna vrijednost. Dužinu stranice možemo zatim izračunati. Pogledajmo kako.

Primjer 6.4: Kornjača i poligon 2

```
1 import turtle
2 import math # treba nam funkcija za sinus, odnosno math.sin
3
4 # ZADAJ ULAZNE VRIJEDNOSTI
5 # kako bi bile vidljivije i jednostavnije za mijenjati
6
7 # ulazne vrijednosti
8 n_sides = 8
9 radius = 100
10
11 # postavke kornjače
12 line_width = 3
13 speed = 1
14
15 # izračunate vrijednosti
16 turn_angle = 360 / n_sides
17 side_length = 2 * radius * math.sin(math.pi / n_sides)
18
19 # IZVEDI PROGRAM
20 # kôd je isti kao i prije!
21 turtle.showturtle()
22 turtle.width(line_width)
23 turtle.speed(speed)
24
25 for i in range(n_sides):
26     turtle.forward(side_length)
27     turtle.left(turn_angle)
28
29 turtle.done()
```

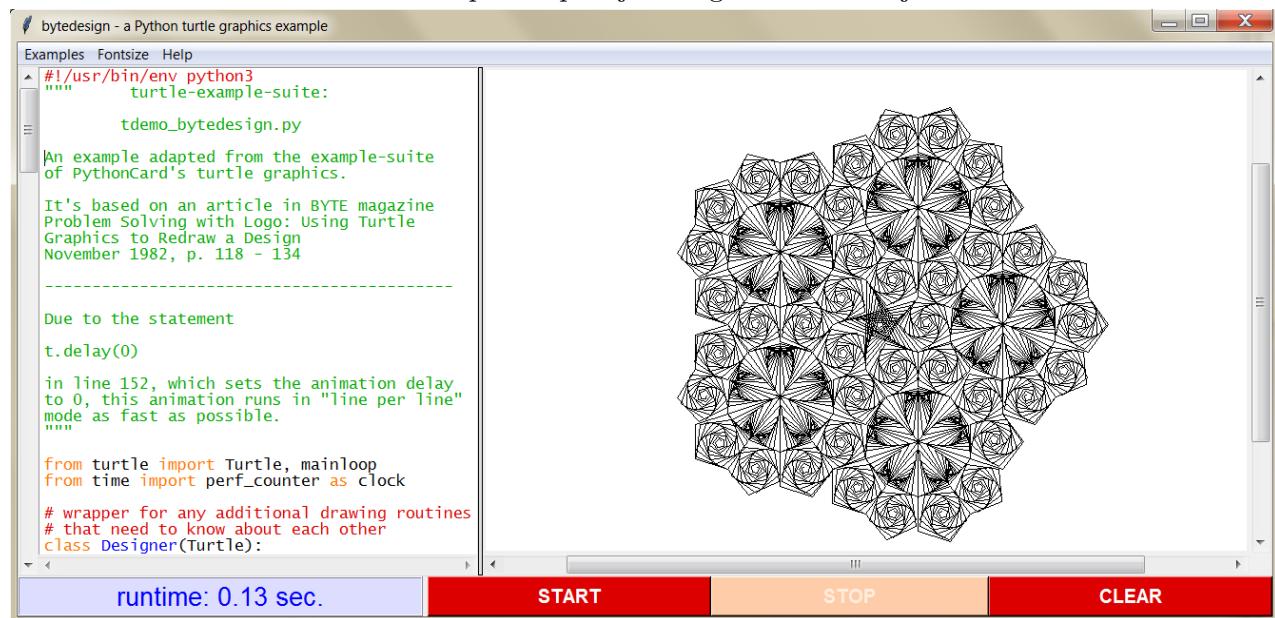
Dodali smo samo formulu za izračun dužine stranice iz radiusa. Na ovaj način kad crtamo poligone istog radiusa, oni ne rastu s brojem stranica. Dok ovaj kod prikazuje svrsishodnu upotrebu trigonometrije u programiranju, za potrebe učenja programiranja nam je ovdje najvažnije da smo dobrom strukturu, odnosno korištenjem petlje i jasnim odvajanjem ulaznih podataka od samih naredbi, razvili općenit postupak crtanja poligona, a krenuli smo od koncepta kvadrata. Sada kad smo razvili postupak, crtanje poligona bi mogli definirati kao zasebnu funkciju čime bi omogućili crtanje poligona kroz jednu naredbu. Obzirom da je ovo vrlo važno za programiranje iole kompleksnijih programa, naučiti ćemo to kasnije u ovom tekstu, ali pogledajmo prvo koji primjer koji se koristi znanjem koje smo već usvojili.

Također, vrijedi spomenuti da smo ovdje prikazali samo najosnovnije mogućnosti kornjače pa ćemo se na to još vratiti, ali ako netko želi eksperimentirati s kornjačom više neka se referira na [službenu dokumentaciju](#). Čitanje dokumentacije i traženje odgovora *online* je i dobra vježba jer se radi o nezaobilaznom koraku prilikom programiranja, a na čitanje dokumentacije se treba naviknuti (i to pogotovo kada se radi o službenoj dokumentaciji jer je često pisana tehničkim jezikom) pa je dobro početi s vježbom.

Također, s kornjačom se mogu raditi kojekakve čudesne i uglavnom beskorisne stvari. Programira-

nje radi umjetnosti. Ukoliko smo Python instalirali prema uputama iz ove skripte i u komandnoj liniji pokrenemo naredbu `python -m turtledemo` pokrenuti će nam se grafičko sučelje koje prikazuje napredne primjere i mogućnosti kornjače. Ukoliko, na primjer, iz padajućeg izbornika „examples“ odaberemo primjer „bytedesign“ te kliknemo na „start“, dobiti ćemo sliku 10.

Slika 10: Napredni primjeri mogućnosti s kornjačom



Ipak, ovi primjeri su uglavnom napredni i koriste mnoge koncepte koje još nismo objasnili pa u njih nećemo sada dublje ulaziti. Ovdje su spomenuti jer prikazuju mogućnost programiranja radi kreativnog procesa radije no pragmatične vrijednosti programa.

6.2. Kalkulator

Probajmo iskoristiti koncepte i mehanizme koje smo do sada upoznali kako bi isprogramirali jednostavan kalkulator. Krenimo s jasnim nabranjem što taj program treba raditi i koji ulazni podaci su mu za to potrebni.

Važno: Planiranje programa

Program valja prvo dobro isplanirati pa tek zatim implementirati. Dobra praksa je krenuti od rješavanja najjednostavnijeg mogućeg slučaja kao prototipa pa zatim razmisliti o nadogradnji mogućnosti i boljoj organizaciji kôda.

Najjednostavniji slučaj za kalkulator bi mogao zvučati ovako:

1. korisnik mora odabrati operaciju (npr. zbrajanje ili oduzimanje)
2. korisnik mora unijeti sve brojeve potrebne za odabranu operaciju
3. program mora izračunati rezultat ovisno o odabranoj operaciji
4. program mora prikazati rezultat korisniku

Implementirajte opisani program. Struktura programa je vrlo slična primjeru 1.11, ali valja razmisliti i o vrstama vrijednosti²⁰. Pokušajte napisati ovaj program prije no što nastavite čitati skriptu!

²⁰Koju vrstu vrijednosti vraća funkcija `input`?

Vrlo jednostavnu, dobro komentiranu i pogrešnu implementaciju ovog programa vidimo na primjeru 6.5.

Primjer 6.5: Kalkulator - naivna implementacija

```
1 # 1. UNOS ULAZNIH PODATAKA
2 #
3 # pitaj korisnika za odabir operacije i unos potrebnih brojeva
4 n1 = input('Unesi prvi broj: ')
5 operation = input('Odaberi operator (+,-): ')
6 n2 = input('Unesi drugi broj: ')
7
8
9 # 2. IZRAČUN
10 #
11 # pronađi rezultat ovisno o odabiru operacije
12 if operation == '+':
13     result = n1 + n2
14 elif operation == '-':
15     result = n1 - n2
16 else:
17     result = None
18     print('GREŠKA: nepoznata operacija!')
19
20
21 # 3. ISPIS REZULTATA
22 #
23 print() # ispiši prazan redak
24 print('Rezultat je: ', result)
25 print()
26
27 input('Program je završio s radom, pritisni <enter> za kraj.')
```

Program smo podijelili u tri sekcije: unos ulaznih podataka, izračun i ispis rezultata.

Zadaća u „unosu ulaznih podataka” je dobiti potrebne informacije od korisnika odnosno varijable `operation`, `n1` i `n2`. U našem programu, korisnik vrijednosti ručno unosi u komandnu liniju. S dodatnim komponentama, program bi mogao imati i grafičko sučelje što bi samo značilo zamjenu komandne linije s grafičkim sučeljem za potrebe unosa ulaznih podataka i prikaz rezultata. Kompleksnost programa bi ovime znatno porasla i primjer bi zahtijevao puno bolju organizaciju i apstrakciju kôda na što još nismo spremni. Zadaća dijela „izračun” je izračunati rezultate i napisu rezultata se korisnika informira o rezultatima. Ovakva podjela programa je vrlo svrsishodna kad program krene rasti jer jasno raščlanjujemo kôd prema zadacima koje mora obaviti.

Važno: Podjela odgovornosti

Programe je dobro odvajati u različite dijelove sa jasnim zadaćama. Korisnički unos (odnosno sučelje), izračun i izvještavanje su neke zadaće koje će nam često biti svrsishodne.

Ipak program je pogrešan. Pogledajmo rezultat ovog programa:

Rezultat primjera 6.5

```
1 Unesi prvi broj: 1
2 Odaberis operator (+,-): +
3 Unesi drugi broj: 1
4
5 Rezultat je: 11
6
7 Program je završio s radom, pritisni <enter> za kraj.
```

Kao što vidimo, rezultat izračuna `1 + 1` je prema našem programu `11`. U čemu je problem? Greškom smo napravili program koji kada unesemo operator `+` on zapravo spaja tekst, a ne zbraja brojeve! Naime, funkcija `input` uvijek vraća `str`. Taj tekst je potrebno pretvoriti u bojeve prije no što s njima pokušamo raditi aritmetičke operacije. Da smo pokušali oduzimati, naš program bi se srušio jer tekst ne podržava operator `-`.

Naš program ima još jedan manji problem: ako korisnik upiše razmak prije ili poslije operadora isti se neće prepoznati u recima `12` i `14`. Upravo su razmaci prije ili poslije česta greška u korisničkom unosu jer su teški za vizualno uočiti i često se javljaju uslijed kopiranja teksta.

U svakom slučaju, podatke zaprimljene od korisnika je potrebno pripremiti. Potrebno je, dakle, pretvoriti tekst u brojeve i maknuti razmake oko operatora. Koju funkciju možemo iskoristiti za pretvaranje teksta u broj? Iz poglavlja ?? znamo da su to `int` i `float`. Koju od ove dvije funkcije biste odabrali? Ako iskoristimo `float` dopustiti ćemo upotrebu i cijelih i decimalnih brojeva pa iskoristimo tu funkciju kako bismo natjerali naš program da zaista računa s brojevima. S tekstom još nismo detaljno radili, ali ovaj primjer može poslužiti kao uvod. Iskoristiti ćemo metodu `str.split` kako bismo maknuli „prazan prostor” koji prethodi ili dolazi nakon operatora. Time ćemo pripremiti ulazne vrijednosti za daljnji rad. Dorađeni program je vidljiv na primjeru 6.6

Primjer 6.6: Kalkulator - priprema ulaznih podataka

```
1 # 1. UNOS ULAZNIH PODATAKA
2 #
3 # 1.1. pitaj korisnika za odabir operacije i unos potrebnih brojeva
4 n1 = input('Unesi prvi broj: ') # rezultat funkcije input je uvjek str
5 operation = input('Odaberis operator (+,-): ')
6 n2 = input('Unesi drugi broj: ')
7
8 # 1.2. pripremi korisnički unos
9 # ukloni prazan prostor oko operacije
10 operation = operation.strip()
11 # rezultat funkcije input je uvjek str pa n1 i n2 moramo pretvoriti u brojeve
12 n1 = float(n1) # pretvara tekst tipa '3.14' i '42' u broj
13 n2 = float(n2)
14
```

```

15 # 2. IZRAČUN
16 # -----
17 # pronađi rezultat ovisno o odabiru operacije
18 if operation == '+':
19     result = n1 + n2
20 elif operation == '-':
21     result = n1 - n2
22 else:
23     result = None
24     print('GREŠKA: nepoznata operacija!')
25
26 # 3. ISPIS REZULTATA
27 #
28 print() # ispiši prazan redak
29 print('Rezultat je: ', result)
30 print()
31
32 input('Program je završio s radom, pritisni <enter> za kraj.')

```

Sada program provodi aritmetičke operacije s brojevima i ignorira prazan prostor oko operatora. Rezultat je sljedeći:

Rezultat primjera 6.6

```

1 Unesi prvi broj: 3.14
2 Odaber operator (+,-): +
3 Unesi drugi broj: 25
4
5 Rezultat je: 28.14
6
7 Program je završio s radom, pritisni <enter> za kraj.

```

Nakon zaprimanja i pripreme korisničkog unosa, program provodi same izračune. Ova komponenta zapravo obavlja glavnu radnju cijelog programa. Obzirom da smo već sve potrebne informacije priredili i provjerili, ovaj dio programa ne mora provjeravati za postojanje i valjanost unosa. Tako i treba biti. U ovom slučaju, sam izračun je vrlo jednostavan pa smo mogli i sve odraditi u jednoj komponenti, ali ovo bi nas učilo krivom pristupu programskoj arhitekturi (iako u ovom primjeru ona ionako nije najbolje postavljena). U svakom slučaju, zadaća ovog dijela programa je jednostavno da proizvede varijablu `result` u odnosu na ulazne parametre (odnosno unos brojeva i operacije). Obzirom da koristimo i `else` komponentu naredbe `if`, garantiramo da će varijabla `result` postojati nakon što se provede taj kondicional. Ako `operator` nije prepoznat, varijabla `result` će se postaviti na vrijednost `None` što i ilustrira dobru upotrebu te vrste vrijednosti. Vrijednost `0`, na primjer, nije dovoljna za ovu svrhu jer ona može biti i validan rezultat izračuna.

Zadaća zadnjeg dijela programa je da korisnika obavijesti o rezultatu. U ovom slučaju, radi se o jednostavnom ispisu u komandnu liniju i zatim sprječavanja da se prozor zatvori prije no što je korisnik vidio rezultate. Kao što smo već rekli, ulazi i izlazi su uz dodatan rad mogli biti realizirani i

kroz kakvo grafičko sučelje. Ulazi i izlazi, međutim, ne moraju nužno biti orijentirani prema ljudskom korisniku. Podaci za pokretanje programa mogu se čitati iz neke podatkovne datoteke, baze podataka ili *online* izvora, a izlazi takoder mogu biti u datoteku, bazu ili neki web sustav. Upravo zato nam je i korisno odvajati ove komponente programa.

Ipak, za sada pripremu podataka radimo na najjednostavniji mogući način koji pretpostavlja da je korisnik apsolutno točno upisao neki broj. Drugim riječima, ako je korisnik upisao bilo koji znak osim znamenki 0-9 i znaka „.”, program će javiti grešku i prekinuti rad. Obzirom da koristimo vrstu `float`, dopuštamo cijele i decimalne brojeve koji pretpostavljaju, kao što Python pretpostavlja, decimalnu točku. Da smo ovdje koristili vrstu vrijednosti `int`, unos decimalnog broja bi javljao grešku pa je vrsta `float` primjerena. U svakom slučaju, decimalan zarez nije dopušten i ako ga korisnik unese dogoditi će se greška u programu. Već vidimo prvu moguću doradu programa, ali problem je širi od upotrebe zareza. Ako korisnik unese bilo koji tekst koji funkcija `float` ne može interpretirati kao decimalan broj, program će javiti grešku i završiti s izvršavanjem. Iz perspektive korisnika koji ga je pokrenuo kroz ikonu python datoteke, „srušit će se” bez poruke zašto. Kako bi izbjegli da se program ruši prilikom pogrešnog unosa broja, možemo iskoristiti naredbu `try` kako je prikazano u primjeru 6.7.

Primjer 6.7: Kalkulator - izbjegavanje rušenja prilikom pogrešnog unosa

```
1 # 1. UNOS ULAZNIH PODATAKA
2 # -----
3 # unos podataka i priprema podataka je ista kao i prije
4 # ...
5
6 try: # pokušaj pretvoriti tekst u broj
7     n1 = float(n1)
8     n2 = float(n2)
9 except ValueError: # ako ne uspiješ radi ValueError pogreške
10    # koristimo funkciju input kako bi pričekali "enter" od korisnika
11    # i tako osigurali da je video poruku
12    input('\nGREŠKA: Oblik broja nije prepoznat! Program završava s radom.')
13    quit() # izađi iz programa, nastavak bi samo proizveo nove greške
14
15 # 2. IZRAČUN
16 # -----
17 # ostatak kôda je isti kao i prije
18 # ...
```

U ovom primjeru smo vidjeli i funkciju `quit` koja ne prima parametre i jednostavno prekida izvršavanje programa. Sav kôd nakon funkcije `quit` se neće izvršavati ukoliko se izvrši ta funkcija. Obzirom da je u našem primjeru ta funkcija u naredbi `try`, neće se izvršavati uvjek već samo kada se dogodi greška koja bi priječila daljnje izvršavanje programa. U prikazanom slučaju je to kada program nije dobio validne ulaze i ne bi imalo smisla nastavljati s radom. Primjer možemo vidjeti u akciji na sljedećem ispisu:

Rezultat primjera 6.7

```
1 Unesi prvi broj: 3.14
2 Odaber i operator (+,-): +
3 Unesi drugi broj: neću!
4
5 GREŠKA: Oblik broja nije prepoznat! Program završava s radom.
```

Kao što vidimo, program se sada ne ruši kad korisnik upiše pogrešan oblik broja i to čak ni kada korisnik prgavo (kakvi korisnici i jesu) upiše tekst '[neću!](#)' umjesto broja. Program nam je sada malo robusniji, ali ima više mogućih dorada. Jedna važna dorada je mogućnost da provede više operacija u jednom pokretanju programa. To možemo postići pomoću onoga što već znamo o petlji **while** koja se ponavlja broj beskonačan broj puta i prestaje samo kada korisnik zatraži izlazak iz programa. Rješenje je prikazano u primjeru [6.8](#).

Primjer 6.8: Kalkulator - ponovno izvršavanje

```
1 # svi znakovi koji su validne operacije
2 validne_operacije = '+-i'
3
4 # SVAKA ITERACIJA OVE PETLJE JE JEDNA 'OPERACIJA' ZAJEDNO SA
5 # SVIM UNOSIMA, PRIPREMAMA I IZRAČUNIMA
6 while True:
7     # jasno vizualno odvoji svako pokretanje petlje
8     print()
9     print('-' * 10) # ispiši deset minusa
10
11    # 1. UNOS ULAZNIH PODATAKA
12    #
13    # 1.1. pitaj korisnika za odabir operacije i razriješi unos
14    operation = input('Odaber i operator (+,-) ili unesi "i" za izlaz: ')
15
16    # pripremi operaciju iz korisničkog unosa
17    operation = operation.strip().lower()
18
19    # provjeri da li je operacija u skupu poznatih operacija
20    if operation not in validne_operacije:
21        # te ako nije, ispiši upozorenje i kreni s petljom ispočetka
22        print('\nGREŠKA: Odabrana je nepoznata operacija, pokušaj ponovo!')
23        continue
24
25    # bez ovog dijela naš program bi se izvršavao zauvijek
26    if operation == 'i':
27        # ako je korisnik odabrao izlaz, prekini glavnu petlju
28        break
29
30    # 1.2. pitaj korisnika za unos brojeva i razriješi unos
31    n1 = input('Unesi prvi broj: ')
32    n2 = input('Unesi drugi broj: ')
33
34    try: # pokušaj pretvoriti tekst u broj!
```

```

35     n1 = float(n1)
36     n2 = float(n2)
37 except ValueError:
38     # ovaj dio sada ne treba izlaziti iz programa već samo prijeći na
39     # novu operaciju, odnosno na novu iteraciju naše glavne petlje
40     print('\nGREŠKA: Oblik broja nije prepoznat! Pokušaj ponovo.')
41     continue # prijedi na iduću operaciju
42
43 # 2. IZRAČUN
44 # -----
45 # izračunaj rezultat ovisno o odabiru operacije
46 if operation == '+':
47     result = n1 + n2
48 elif operation == '-':
49     result = n1 - n2
50 else:
51     # do ovog slučaja više ne smije doći jer sve provjeravamo ranije
52     # ipak, možemo javiti posebnu grešku da nešto ne potrgamo
53     # u kasnijoj doradi kôda
54     raise Exception('Greška u provjeri operatora. Provjeri kôd.')
55
56 # 3. ISPIS REZULTATA
57 # -----
58 print('\nRezultat je: ', result)
59
60 # ovaj dio se izvršava izvan petlje, dakle točno nakon što je korisnik
61 # odabrao 'i' kao operaciju
62 print()
63 print('-' * 10)
64
65 input('Program je završio s radom, pritisni <enter> za kraj.')

```

Kao što vidimo, cijeli postupak smo prebacili unutar beskonačne **while** petlje koja time ponavlja cijeli naš dosadašnji program. Program smo adaptirali tako što se prvo provjerava operacija jer kada korisnik odabere '**i**' nije ga uopće potrebno pitati za unos brojeva. Priprema operatora se odvija u retku 16 i dosadašnjoj pripremi smo dodali metodu **str.lower**. Ta metoda pretvara sva slova u mala i osigurava da naš program radi i kada je korisnik unio veliko slovo '**I**' kao operaciju. Ovdje već vidimo neke mogućnosti i specifičnosti u radu s tekstom putem programiranja. Velika i mala slova su računalu različiti znakovi, a '**\n**' se referira na znak za novi redak. Detalje ćemo vidjeti u idućem poglavljju jer detalji rada s tekstom zahtijevaju poglavlje za sebe.

Naš kalkulator je još uvek vrlo primitivan, zna samo zbrajati i oduzimati, ali demonstrira nam mnoge različite koncepte u programiranju. Omogućava ponovljene radnje i otporan je na najčešće korisničke greške. Korištenje programa sada izgleda ovako:

Rezultat primjera 6.8

```
1 -----
2
3 Odaberi operator (+,-) ili unesi "i" za izlaz: +
4 Unesi prvi broj: 3.14
5 Unesi drugi broj: 25
6
7 Rezultat je: 28.14
8
9 -----
10
11 Odaberi operator (+,-) ili unesi "i" za izlaz: -
12 Unesi prvi broj: 2
13 Unesi drugi broj: 7
14
15 Rezultat je: -5.0
16
17 -----
18
19 Odaberi operator (+,-) ili unesi "i" za izlaz: x
20
21 GREŠKA: Odabrana je nepoznata operacija, pokušaj ponovo!
22
23 -----
24
25 Odaberi operator (+,-) ili unesi "i" za izlaz: +
26 Unesi prvi broj: 42
27 Unesi drugi broj: neću
28
29 GREŠKA: Oblik broja nije prepoznat! Pokušaj ponovo.
30
31 -----
32
33 Odaberi operator (+,-) ili unesi "i" za izlaz: I
34
35 -----
36 Program je završio s radom, pritisni <enter> za kraj.
```

Ipak, program je prebanalan kako bi bio od koristi kao stvaran kalkulator. Recimo da želimo zadovoljiti još barem dvije mogućnosti:

1. lagano dodavanje novih operacija u program, uključujući i onih koje zahtijevaju unos samo jednog operadora
2. korištenje drugih oblika brojeva, poput decimalnih brojeva sa zarezom umjesto točke i brojeva koji sadrže razdjelnik tisućica

Mogli bi sada ovaj program raspisati kako bi zadovoljili opisane mogućnosti, ali ovo zapravo ne bi bila dobra ideja. Naime, naš program postaje kompleksniji i kompleksniji i u ovom obliku će ga dakle biti sve teže i teže održavati i nadopunjavati. Ovaj program je također napisan posve proceduralno: svi reci kôda se izvršavaju jedan za drugim. To je recept koji slijedimo od retka do retka. Bolje bi

bilo prvo naučiti definirati vlastite funkcije i vrste podataka pa se zatim vratiti na ovaj problem kad budemo naoružani znanjem kako kôd generalizirati i apstrahirati.

6.3. Pogodi broj

Implementirajmo još jedan jednostavan program: igru „pogodi broj.” Zamislimo prvo ovu igru kao da je igraju dvije osobe. Jedan igrač tajno odabire broj u nekom rasponu, na primjer između jedan i sto. Drugi igrač zatim pokušava pogoditi broj tako što kaže neki broj koji je prvi igrač mogao odabrati i kaže ga prvom igraču. Prvi igrač tada odgovara s „Točno!” ukoliko je drugi igrač pogodio broj ili s „Ne, odabrani broj je veći.” ili „Ne, odabrani broj je manji.” kako bi dao drugom igraču dodatne informacije za pogađanje broja.

Kako ovo isprogramirati? Korisno je prvo riječima opisati najjednostavniji oblik ovog programa.

1. program mora odabrati slučajan broj u određenom rasponu
2. program mora obavijestiti korisnika o tome u kojem rasponu se traži broj
3. korisnik mora unijeti neki broj
4. program mora provjeriti da li je taj broj odabrani broj i zatim:
 - a) ako je korisnik pogodio broj, ispisati mu da je uspješno završio igru
 - b) ako korisnik nije pogodio broj, ispisati mu da li je traženi broj veći ili manji i zatražiti ga da unese novi broj
5. koraci 3. i 4. se moraju ponavljati sve dok korisnik ne uspije pogoditi broj

Kao što vidimo, u ovom programu potrebna nam je mogućnost odabira nekog slučajnog broja. Ovo je česta potreba u programiranju pa većina operativnih sustava i programske jezike uključuje ovu mogućnost. Za vježbu, pokušajte sami pronaći kako s Pythonom generirati slučajan cijeli broj. Ovakve potrebe, naime, ne valja učiti na pamet već se potrebno moći sam snaći pretraživanjem dokumentacije ili weba.

Pokušajte sami implementirati opisani program prije no što nastavite čitati skriptu!

Primjer 6.9: Pogodi broj 1 - najjednostavnije rješenje

```
1 # modul random donosi mogućnosti za generaciju slučajnih brojeva i vezane radnje
2 import random
3
4 # definiraj osnovne postavke za program
5 n_min = 1
6 n_max = 100
7
8 # postavi interne vrijednosti za rad ovog programa
9 n = random.randint(n_min, n_max) # odaberi broj koji će se pogodati
10 n_user = None # definiraj varijablu za korisnički unos i postavi ju na None
11
12 print('Pogodi broj između', n_min, 'i', n_max)
13
14 # ponavljam sljedeće radnje sve dok korisnički pokušaj nije jednak traženom broju
15 # n_user će prvi puta biti None pa će se petlja sigurno izvršiti barem jednom
16 while n_user != n:
17     # pitaj korisnika za unos
18     n_user = input('Pogodi broj: ')
19     # pripremi unos (funkcija input uvjek vraća str!)
20     n_user = int(n_user)
21
22     # usporedi brojeve ...
23     # ako je user_n jednak traženom n, javi korisniku da je pogodio broj
24     # petlja while se neće izvršiti opet jer će n_user != n vratiti False
25     if n_user == n:
26         print('BRAVO!')
27     # ako je user_n manji od n, javi korisniku da je traženi broj veći
28     elif n_user < n:
29         print('Nije točno! Broj je veći.')
30     # u preostalom slučaju, user_n je veći od n pa javi korisniku da je traženi broj manji
31     else:
32         print('Nije točno! Broj je manji.')
33
34 input('Igra je gotova. Pritisni <enter> za kraj')
```

Kada pokrenemo prikazani program i unosimo brojeve sve dok ne pogodimo traženi broj ispis izgleda otprilike ovako:

Rezultat primjera 6.9

```
1 Pogodi broj između 1 i 100.  
2 Pogodi broj: 50  
3 Nije točno! Broj je veći.  
4 Pogodi broj: 75  
5 Nije točno! Broj je veći.  
6 Pogodi broj: 87  
7 Nije točno! Broj je veći.  
8 Pogodi broj: 95  
9 Nije točno! Broj je veći.  
10 Pogodi broj: 97  
11 Nije točno! Broj je manji.  
12 Pogodi broj: 96  
13 BRAVO!
```

Kao što vidimo, u Pythonu je odabir slučajnih brojeva potpomognut standardnim modulom `random`. Funkcija za odabir slučajnih cijelih brojeva zove se `randint` i njeni korištenje za odabir slučajnog broja između 1 i 100 izgleda ovako: `n = random.randint(1, 100)`. Ova funkcija uključuje obje granice kao mogući rezultat, odnosno u prijašnjem slučaju mogu se odabrati i 1 i 100. Naravno, ovo su detalji koje također nije potrebno znati na pamet, jednostavno je previše toga i detalji se mogu razlikovati među programskim jezicima. Sjetite se da ako nas zanimaju detalji vezani za tu funkciju, to možemo lako dobiti tako što u Python komandnu liniju uvezemo modul `random` s `import random`, a zatim izvršimo `help(random.randint)`.

U svakom slučaju, ovo je relativno jednostavan program koji opet demonstrira mogućnosti petlje `while`. Vježbe radi, doraditi ćemo ga kako bi demonstrirali razlike između petlji `for` i `while`. Program sada korisniku dopušta pogađanje broja bilo koji broj puta. Kako doraditi program da dopušta samo određen broj pokušaja? Drugim riječima, ako korisnik prebaci, na primjer, pet ili deset pokušaja, program mu treba javiti da nije uspio pogoditi broj u dozvoljenom broju pokušaja i završiti igru.

Pokušajte sami implementirati ovu nadogradnju.

Rješenje koje koristi petlju `while` bi moglo izgledati ovako. Korisniku smo u ispisu prikazali i broj pokušaja.

Primjer 6.10: Pogodi broj 2 - ograniči pokušaje petljom while

```
1 import random  
2  
3 # definiraj osnovne postavke za program  
4 n_min = 1  
5 n_max = 100  
6 n_max_tries = 7 # definiraj dozvoljen broj pokušaja  
7  
8 # postavi interne vrijednosti za rad ovog programa  
9 n = random.randint(n_min, n_max) # odaberite broj koji će se pogađati  
10 n_user = None # definiraj varijablu za korisnički unos i postavi ju na None  
11 n_tries = 0 # definiraj varijablu koja će pospremati broj pokušaja
```

```

12 print('Pogodi broj između', n_min, 'i', n_max)
13
14 # ponavljam sljedeće radnje sve dok korisnički pokušaj nije jednak traženom broju
15 while n_user != n:
16     # uvećaj broj pokušaja za jedan
17     n_tries += 1
18     # provjeri da li je korisnik prebacio dozvoljen broj pokušaja
19     if n_tries > n_max_tries:
20         # i ako je, prekini petlju ranije s primjerenom porukom (koja otkriva i traženi broj)
21         print('Traženi broj', n, 'nije pronađen u dozvoljenom broju pokušaja!')
22         break
23
24     # stvori poruku za korisnika koja uključuje i broj pokušaja
25     message = 'Pogodi broj (pokušaj ' + str(n_tries) + '/' + str(n_max_tries) + ')'
26     # pitaj korisnika za unos
27     n_user = input(message)
28     # pripremi unos
29     n_user = int(n_user)
30
31     # usporedi brojeve ...
32     if n_user == n: # ako je korisnik pogodio broj
33         print('BRAVO!')
34     elif n_user < n: # ako je traženi broj veći
35         print('Nije točno! Broj je veći.')
36     else: # ako je traženi broj manji
37         print('Nije točno! Broj je manji.')
38
39 input('Igra je gotova. Pritisni <enter> za kraj')

```

Ovo možemo riješiti i petljom **for**. Sada naime, znamo da kod želimo ponoviti točno n puta (dozvoljen broj pokušaja) što pogoduje korištenju petlje while. Prikazano je i dobar primjer za korištenje mogućnosti **for ... else**.

Primjer 6.11: Pogodi broj 2 - ograniči pokušaje petljom for

```

1 import random
2
3 # definiraj osnovne postavke za program
4 n_min = 1
5 n_max = 100
6 n_max_tries = 7 # definiraj dozvoljen broj pokušaja
7
8 # postavi interne vrijednosti za rad ovog programa
9 n = random.randint(n_min, n_max) # odaberi broj koji će se pogadati
10
11 print('Pogodi broj između', n_min, 'i', n_max)
12
13 # ponavljam sljedeće radnje do maksimalnog broja pokušaja
14 for n_tries in range(n_max_tries):
15     # stvori poruku za korisnika koja uključuje i broj pokušaja
16     # varijabli n_tries dodajemo 1 kako korisniku prvi pokušaj ne bismo prikazivali kao 0

```

```

17 message = 'Pogodi broj (pokušaj ' + str(n_tries + 1) + '/' + str(n_max_tries) + '): '
18 # pitaj korisnika za unos
19 n_user = input(message)
20 # pripremi unos
21 n_user = int(n_user)
22
23 # usporedi brojeve ...
24 # ako je korisnik pogodio broj
25 if n_user == n:
26     print('BRAVO!')
27     break # čim korisnik pogodi prekidamo petlju
28 # ako je traženi broj veći
29 elif n_user < n:
30     print('Nije točno! Broj je veći.')
31 # ako je traženi broj manji
32 else:
33     print('Nije točno! Broj je manji.')
34 else:
35     # ovaj kôd će se izvršiti samo ako petlja 'for' nije prekinuta s naredbom break;
36     # u ovom slučaju, to je samo ako korisnik nije uspio pogoditi broj u zadanom broju pokušaja
37     print('Traženi broj', n, 'nije pronađen u dozvoljenom broju pokušaja!')
38
39 input('Igra je gotova. Pritisni <enter> za kraj')

```

Rješenje petljom **for** ima par linija kôda manje i nekima može biti elegantnije. U ovom slučaju svejedno je koji pristup odaberemo pa je najbolje odabrati onaj koji nam je samima najlogičniji. U oba slučaja program će se ponašati identično i njegovo izvršavanje može proizvesti sljedeći ispis:

Rezultat primjera 6.10 i 6.11

```

1 Pogodi broj između 1 i 100.
2 Pogodi broj (pokušaj 1/5): 50
3 Nije točno! Broj je veći.
4 Pogodi broj (pokušaj 2/5): 75
5 Nije točno! Broj je veći.
6 Pogodi broj (pokušaj 3/5): 87
7 Nije točno! Broj je veći.
8 Pogodi broj (pokušaj 4/5): 94
9 Nije točno! Broj je manji.
10 Pogodi broj (pokušaj 5/5): 90
11 Nije točno! Broj je veći.
12 Nisi uspio pogoditi traženi broj u dozvoljenom broju pokušaja!

```

Ovaj program je sada više-manje gotov.

Popis primjera

1.1.	Primjer kôda iz datoteke	8
1.2.	Primjer kôda iz komandne linije	9
1.3.	Pozdrav svijetu 1	10
1.4.	Pozdrav svijetu 2	10
1.5.	Pozdrav svijetu 3	11
1.6.	Komentar	12
1.7.	Pozdrav svijetu 3: greška u sintaksi	14
1.8.	Primjer greške u sintaksi	14
1.9.	Pozdrav svijetu 3: greška u nazivu	14
1.10.	Primjer greške u nazivu	15
1.11.	Kviz	15
2.1.	Izjave i izrazi	25
2.2.	Pridruživanje vrijednosti varijabli	27
2.3.	Skraćeno izvršavanje aritmetičkih operacija i pridruživanja varijabli	28
2.4.	Provjera jednakosti i operator is	29
2.5.	Provjera jednakosti i operator is	30
2.6.	Izvršavanje funkcije	32
2.7.	Obvezni i opcionalni parametri	33
2.8.	Pomoć za funkciju round	33
2.9.	Pozicijski i imenovani parametri	34
2.10.	Pomoć za funkciju print	34
2.11.	Funkcija print s više parametara	34
2.12.	Funkcija print s više parametara i definiranim sep i end	35
2.13.	Funkcija vs. metoda	35
3.1.	Nepoznati podatak za vrijeme izvršavanja programa	37
3.2.	Najčešće operacije s brojevima	38
3.3.	Još operacija s brojevima	39
3.4.	Usporedba brojeva	40
3.5.	Znak „=” u matematici	40
3.6.	Operatori „=” i „==” u programiranju	40
3.7.	Booleove vrijednosti su (skoro) isto što i 0 i 1	41
3.8.	Usporedba teksta	41
3.9.	Koje vrijednosti „postoje”?	42
3.10.	Booleovi operatori	43
3.11.	Čemu služi vrijednost None?	43
4.1.	Korištenje modula pomoću naredbe import	45

4.2.	Moduli i imena varijabli	45
4.3.	Korištenje modula pod drugim imenom	46
4.4.	Uvoz jednog člana modula	46
4.5.	Uvoz jednog člana modula s preimenovanjem	46
5.1.	Najjednostavniji oblik kondicionala	49
5.2.	Kondicional koji će uvijek izvršiti radnju	50
5.3.	Neki konkretni primjeri jednostavnih kondicionala	50
5.4.	Implicitno pretvaranje u booleove vrijednosti	51
5.5.	Kondicional sa svim komponentama	52
5.6.	Konkretan primjer kondicionala sa svim komponentama	52
5.7.	Osnovan oblik petlje „za svaki“	53
5.8.	Ponovi radnju n puta	54
5.9.	Osnovan oblik petlje „dok se uvjet ne zadovolji“	55
5.10.	Prebiranje po nizu vrijednosti s petljom while	55
5.11.	Petlja <i>while</i> koja se greškom ponavlja beskonačan broj puta	56
5.12.	Prekid izvršanja petlje „za svaki“	56
5.13.	Prekid izvršanja petlje „dok se uvjet ne ispuni“	57
5.14.	<i>for</i> , <i>break</i> i <i>else</i>	57
5.15.	Preskakanje koraka u petlji „za svaki“	58
5.16.	Kako Python javlja pogreške?	59
5.17.	Primjer <i>TypeError</i> pogreške	59
5.18.	Jednostavan program koji ne trpi krivi unos	60
5.19.	Jednostavan program s presretanjem korisničkih grešaka	61
5.20.	Unos broja bez kontrole	64
5.21.	Unos broja s prestretanjem pogreške	64
5.22.	Unos broja s prestretanjem pogreške i ponavljanjem unosa	64
6.1.	Kornjača i kvadrat 1	68
6.2.	Kornjača i kvadrat 2	69
6.3.	Kornjača i poligon 1	71
6.4.	Kornjača i poligon 2	73
6.5.	Kalkulator - naivna implementacija	76
6.6.	Kalkulator - priprema ulaznih podataka	77
6.7.	Kalkulator - izbjegavanje rušenja prilikom pogrešnog unosa	79
6.8.	Kalkulator - ponovno izvršavanje	80
6.9.	Pogodi broj 1 - najjednostavnije rješenje	85
6.10.	Pogodi broj 2 - ograniči pokušaje petljom while	86
6.11.	Pogodi broj 2 - ograniči pokušaje petljom for	87

Kazalo pojmove

- aplikacija, 10
- assembly, 18
- blok kôda, 16, 20, 50
- broj
 - float, 77
 - int, 77
- distribucija, 22
- efikasnost, 18
- evaluacija, 20, 24
- formalan jezik, 17
- funkcija, 11, 31
 - poziv, 11
 - ugrađena, 31
- grafičko sučelje, 2, 11
- IDE, 21
- implementacija, 4, 17
- interpretacija, 19
- iteracija, 53
- izjava, 20, 24
 - jednostavnna, 25
 - složena, 25
- izraz, 6, 11, 13, 20, 24
- izvršavanje, 4, 17
- izvršiva datoteka, 10
- komandna linija, 4, 6, 10
- komentar, 12
- kompjajliranje, 19
- kondicional, 16, 28, 49
- kontrola toka, 15
- kornjača, 66
- kôd, 3
- metoda, 35
- modul, 31, 45
- math, 38
- random, 86
- standardan, 3, 38
- turtle, 66
- uvoz, 45
- operator, 13, 26
 - aritmetički, 27
 - logički, 28
 - pridruživanje, 40
 - pridruživanje vrijednosti, 26
 - prioritet, 30
 - usporedba, 28, 40
 - članstvo, 28
- parametar, 11
 - imenovan, 32, 33
 - obvezan, 33
 - opcionalan, 33
 - pozicijski, 32
- petlja, 52
 - break, 56
 - for, 53, 87
 - while, 55, 80, 86
- podaci, 11, 24
- pravila imenovanja, 13
- program, 10, 11, 19
- programiranje, 2
- programske jezike, 3, 17
 - deklarativan, 20
 - imperativan, 20
 - namjena, 19
 - razina, 18
- Python, 3
 - radnja, 11, 24
 - redak kôda, 20
 - rezervirane riječi, 13
- sintaksa, 3

softver, 19
 aplikacija, 20
 skripta, 20
strojni kôd, 19

try, 79

uvjet, 16
uvlačenje kôda, 16, 50

varijabla, 12
 pravila imenovanja, 13
vrijednost, 13, 37
vrsta podataka, 24
vrsta vrijednosti, 37
 float, 38
 int, 38